ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ
完全設定資料集
電子版 Vol.3-3
Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

# Starlet

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

## 完全設定資料集

## 電子版 Vol.3-3

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

大人になる前に
どうしても知っておいて
もらわなきゃいけないことがある。
ぼくらは、きっと誰かとつながっている。

# CONTENTS


003 PI パブリシティイラストレーションズ Publicity-Illustrations

032 P1 プロトタイプ 1 Prototype-1

040 P2 プロトタイプ 2 Prototype-2

058 P3 プロトタイプ 3 Prototype-3

074 P4 プロトタイプ 4 Prototype-4

106 P5 プロトタイプ 5 Prototype-5

121 OS アザーストーリー Other-Stories

144 SI スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

161 WG ワールドガイド World-Guide

189 LN ロストナンバーズ Lost-Numbers

209 RD ラフドローイング Rough-Drawings

273 SB ストーリーボード Story-Boards

287 ST ソラトロボ トリビア Solatorobo-Trivia

298 HN 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 3 Hiroshi-Note


**User's Guide**

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種類／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

CH キャラクターデザイン(ラフや小物含む)

I イラスト(ゲーム用設定素材やラフ)

PI パブリシティイラストレーション

MR 執筆

電子版Vol.3-1 電子版Vol.3-2 電子版Vol.3-3

# ラフドローイング
## Rough-Drawings

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!


プロトタイプ1

Prototype 1
210

プロトタイプ2

Prototype 2
232

プロトタイプ3

Prototype 3
244

プロトタイプ4

Prototype 4
250

プロトタイプ5

Prototype 5
258

パブリシティ
イラストレーション

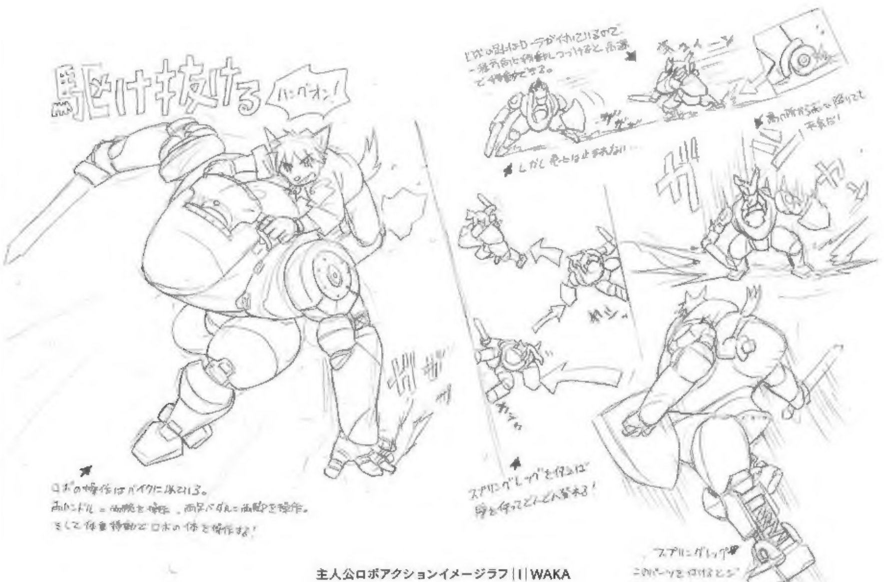
Publicity illustrations
266

# Rough Drawings

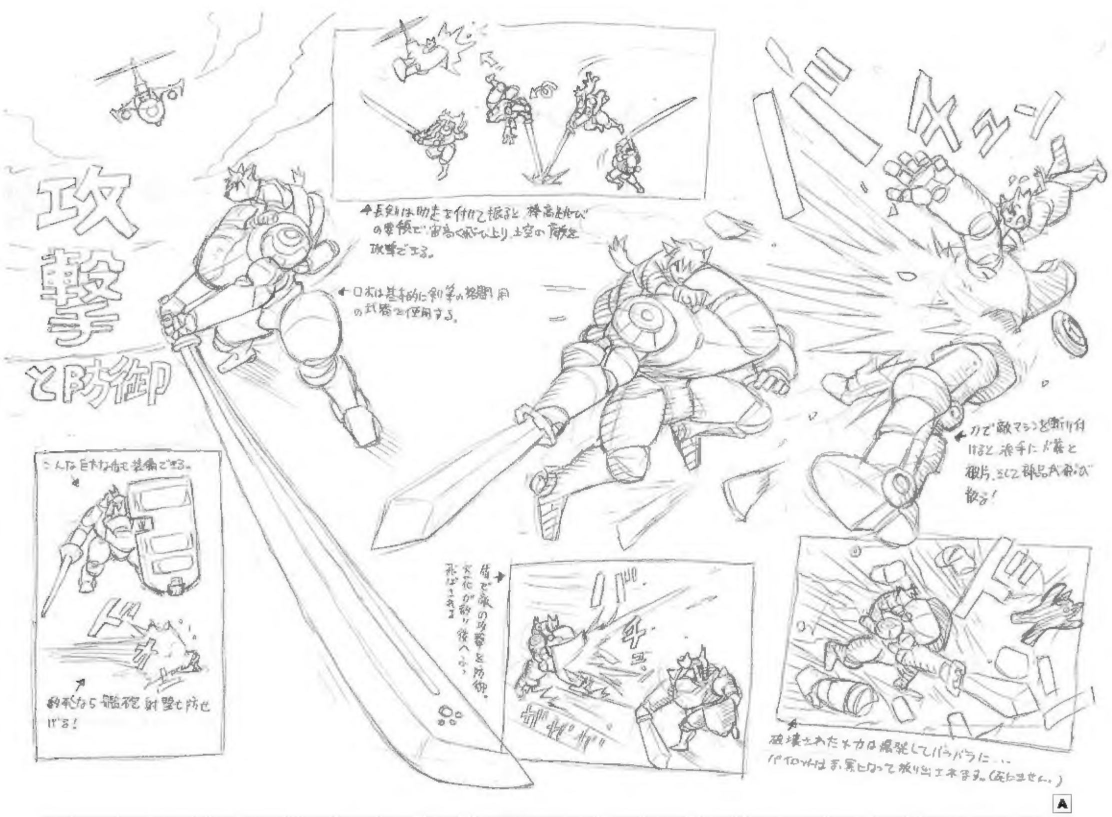
## Prototype1

開発初期に描かれた主人公ロボデザイン。直接剣や盾を構えるといったように白兵戦をコンセプトにしたデザインになっている。

主人公ロボデザイン｜CH｜WAKA




主人公ロボアクションイメージラフ｜I｜WAKA




A

B

C

主人公のロボは様々な武器や防具をパーツとしてジョイントできるように考えられていた。
特に剣のような、武器を使った戦闘スタイルは数多く描かれている。
また、剣を使ったアクションには剣自体を棒高跳びの棒のようにして、高所にいる敵に攻撃するというような単調な動きにならないような工夫がみられる。

**A**｜白兵戦のロボアクションイメージラフ

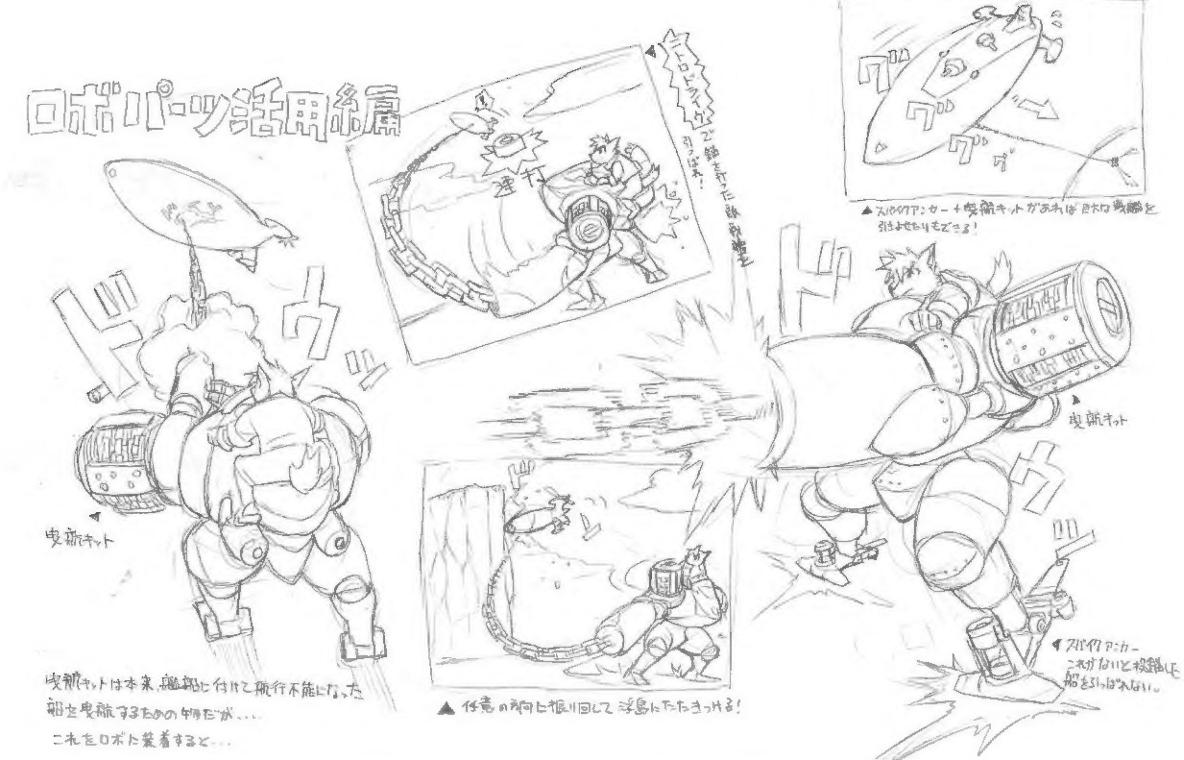
**B**｜刀を装備した主人公ロボのイメージラフ

**C**｜ロボへの斬撃アクションイメージラフ

［I］WAKA

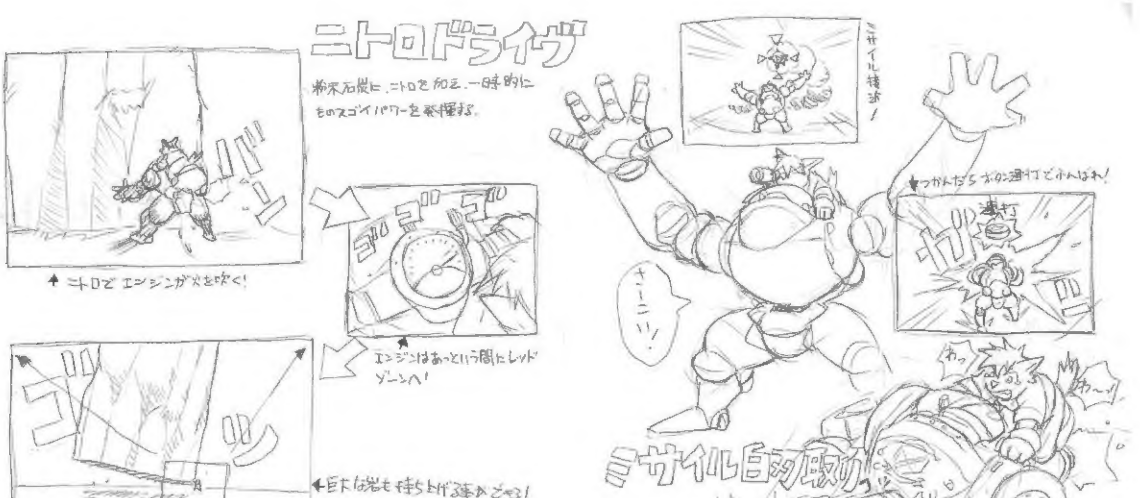
RD Rough-Drawings プロトタイプ1

Prototype1 Rough Drawings

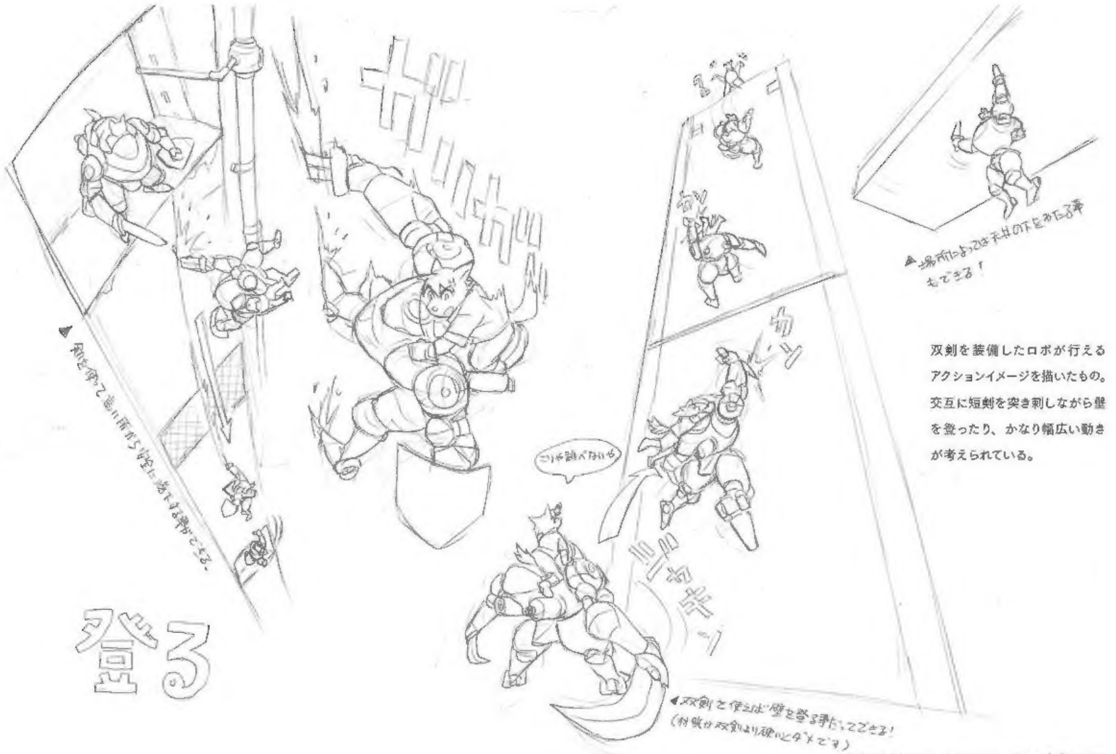



曳航キットを装備したロボアクション｜I｜WAKA

ダハーカのアングラーモードのコンセプトそのものが描かれた初期デザイン。
かなり初期から戦艦つりの構想があったことが分かる。




ロボアクションのバリエーションラフ｜I｜WAKA



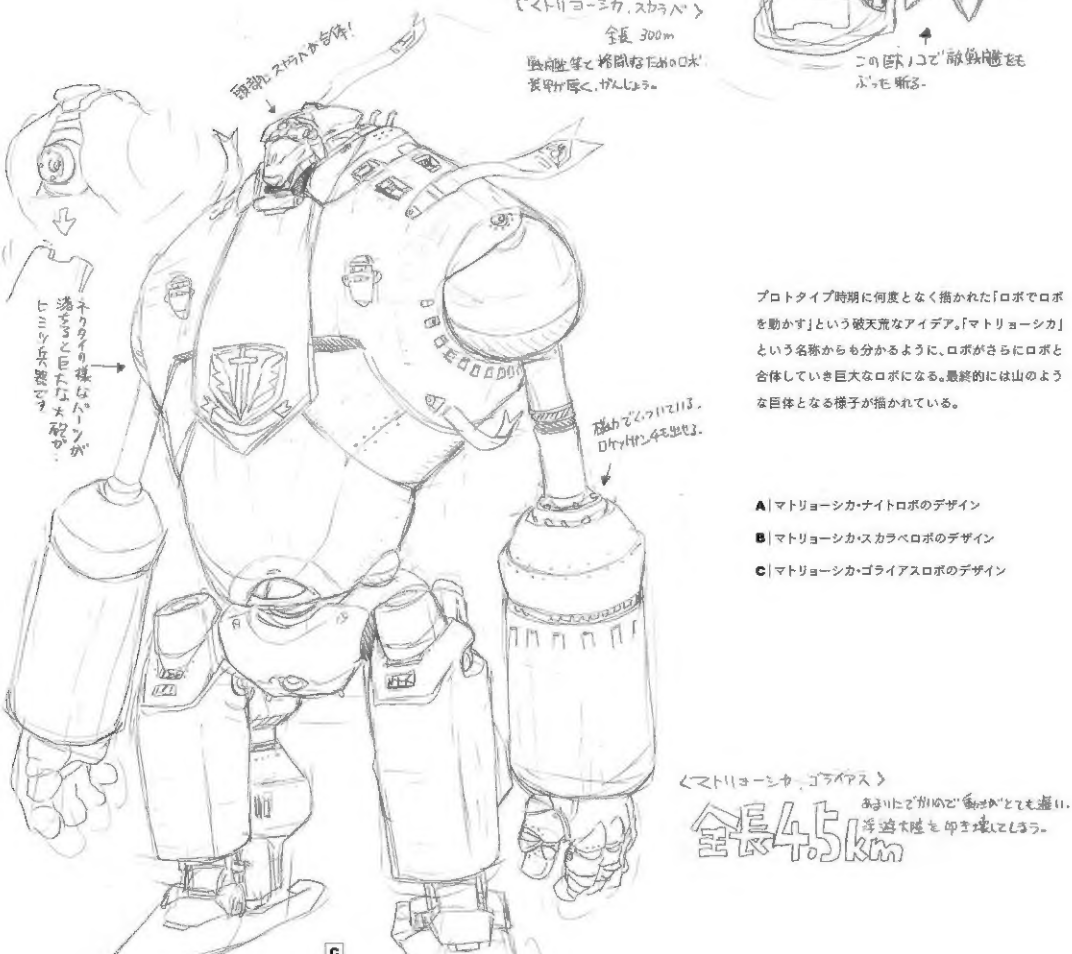

双剣を装備したロボが行えるアクションイメージを描いたもの。交互に短剣を突き刺しながら壁を登ったり、かなり幅広い動きが考えられている。

壁登りロボアクションのイメージラフ｜I｜WAKA

---

ロボを降りた主人公のアクションイメージラフ｜I｜WAKA

本作の大きなコンセプトである「ロボを降りる」というアクションイメージを描いたラフ。主人公自身のアクションも実に多彩だ。



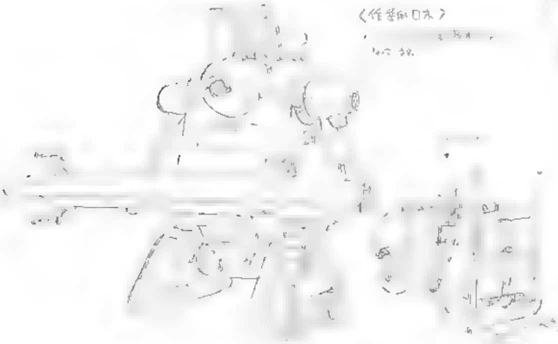

プロトタイプ時期に何度となく描かれた「ロボでロボを動かす」という破天荒なアイデア。「マトリョーシカ」という名称からも分かるように、ロボがさらにロボと合体していき巨大なロボになる。最終的には山のような巨体となる様子が描かれている。

**A**|マトリョーシカ・ナイトロボのデザイン

**B**|マトリョーシカ・スカラベロボのデザイン

**C**|マトリョーシカ・ゴライアスロボのデザイン

プロトタイプ１の時期に描かれたメカデザイン。この時期に設定されていたゴオ族（後のイヌヒト）専用のロボや一般的に利用されているロボや自動車など様々なメカが描かれている。




D

F

E

D 作業用ロボデザイン

E ゴオ族の軍用ロボデザイン

F ゴオ・パラディーンロボデザイン

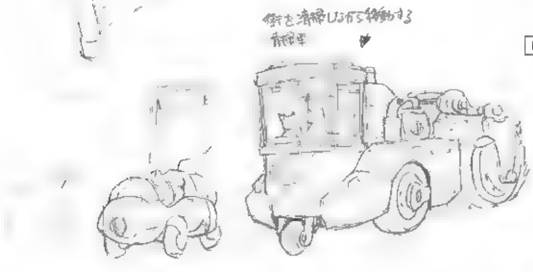
G 高級車デザイン

H 街を走る自動車のデザイン

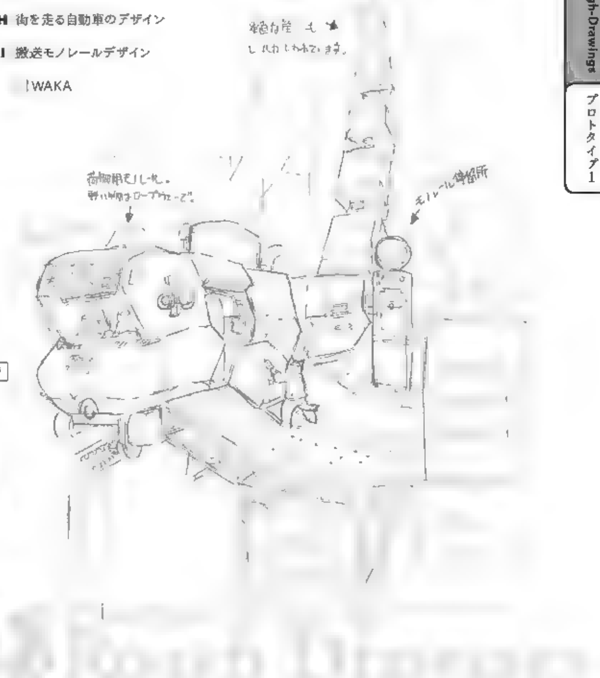
I 搬送モノレールデザイン

IWAKA

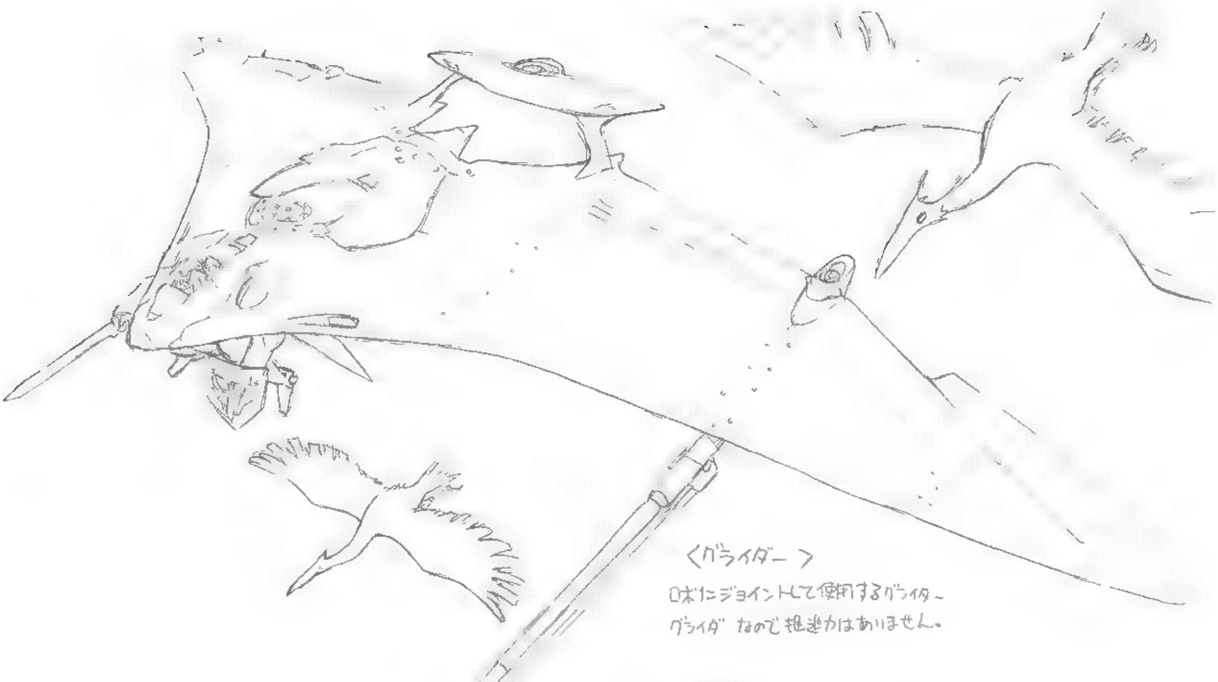
G




H

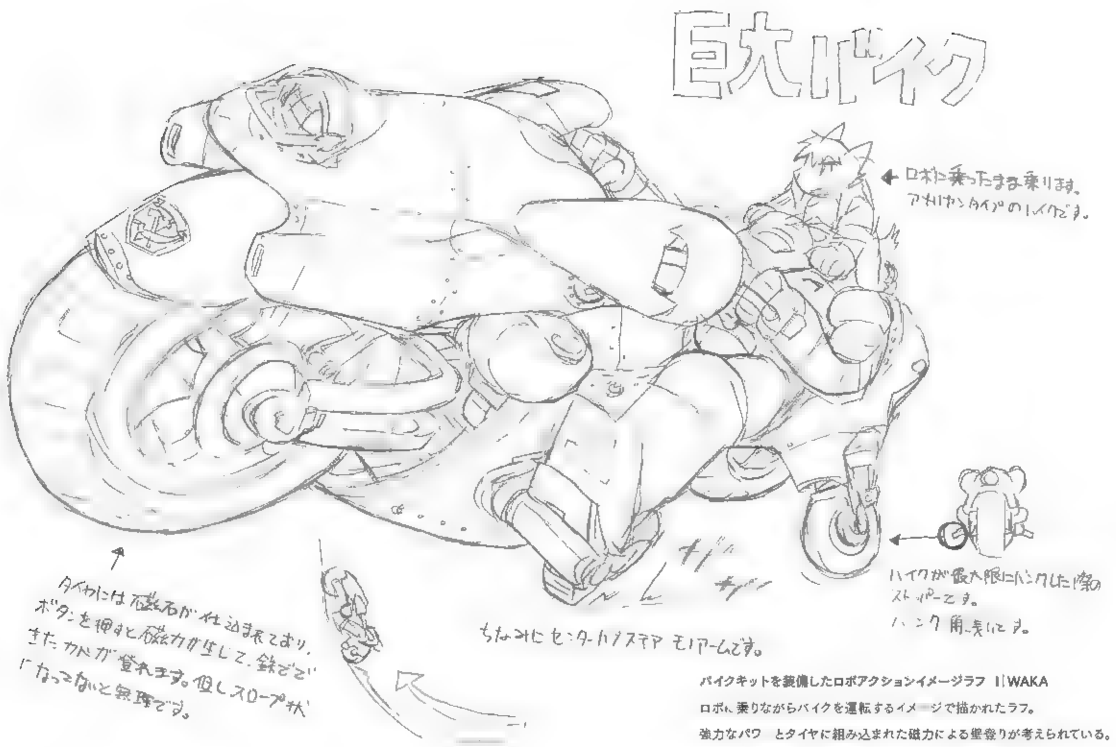



I

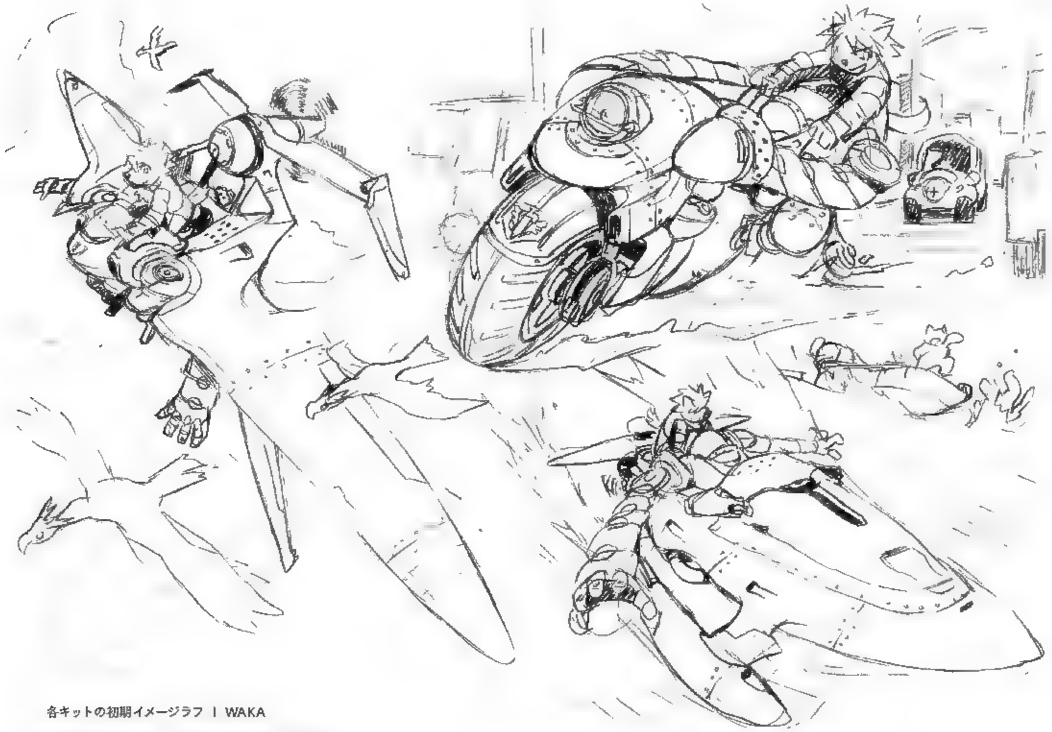



グライダーキットを装備したアクションイメージラフ｜I|WAKA
大きな鳥のように大空を舞うイメージで描かれた飛行シーンのラフ。
推進力はないので、滑空を行いながら進むようだ。

水上航行キットを装備したロボアクションイメージラフ｜I|WAKA
ロボとジョイントして水上移動を可能にするというイメージラフ。
ここでは水上で給油を行う様子が描かれている。




パイクキットを装備したロボアクションイメージラフ | WAKA
ロボに乗りながらバイクを運転するイメ ジで描かれたラフ。
強力なパワ とタイヤに組み込まれた磁力による壁登りが考えられている。



各キットの初期イメージラフ | WAKA
空・陸・海用の各キットを装備したロボの初期デザイン。
ややコンパクトに描かれているが、迫力のある活躍シーンがイメージされているのが分かる。

A

B

**P218**

**A** 浮島で空を見上げている少年

**B** 大地で暮らすマオ族の生活風景

||| WAKA

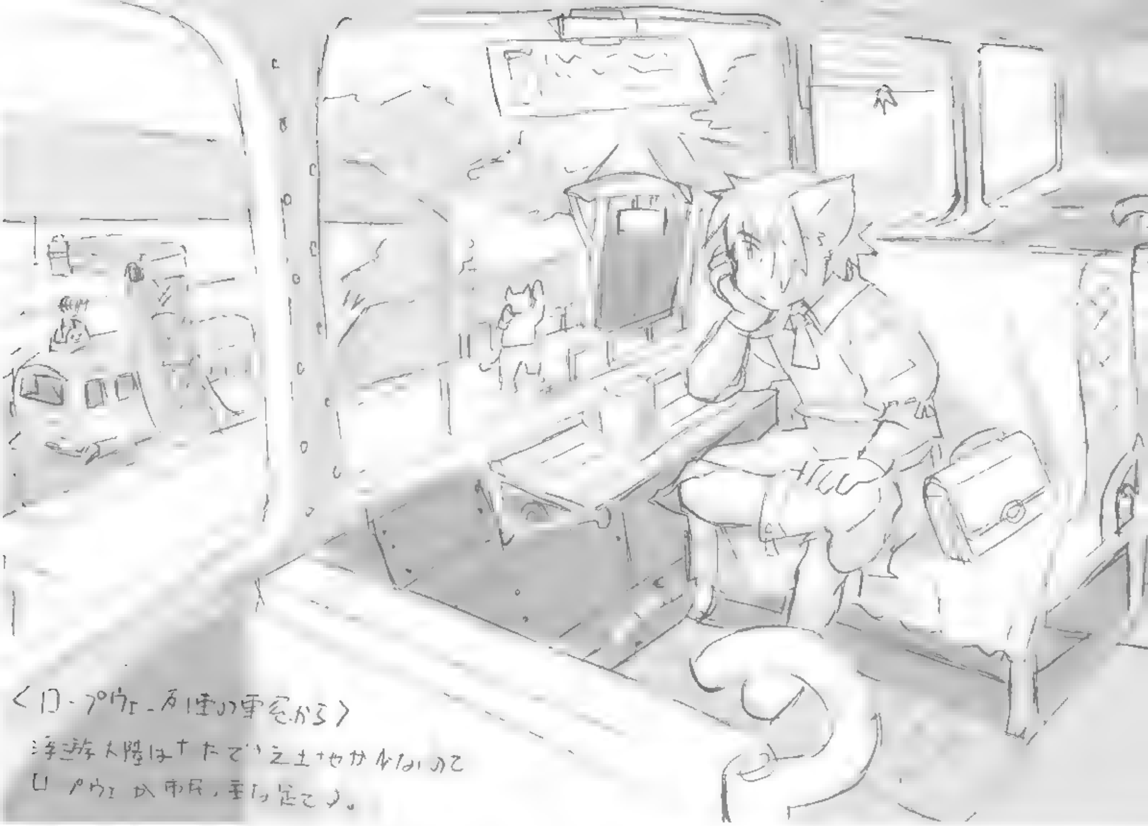
**P219**

**C** ロープウェーの運行の様子

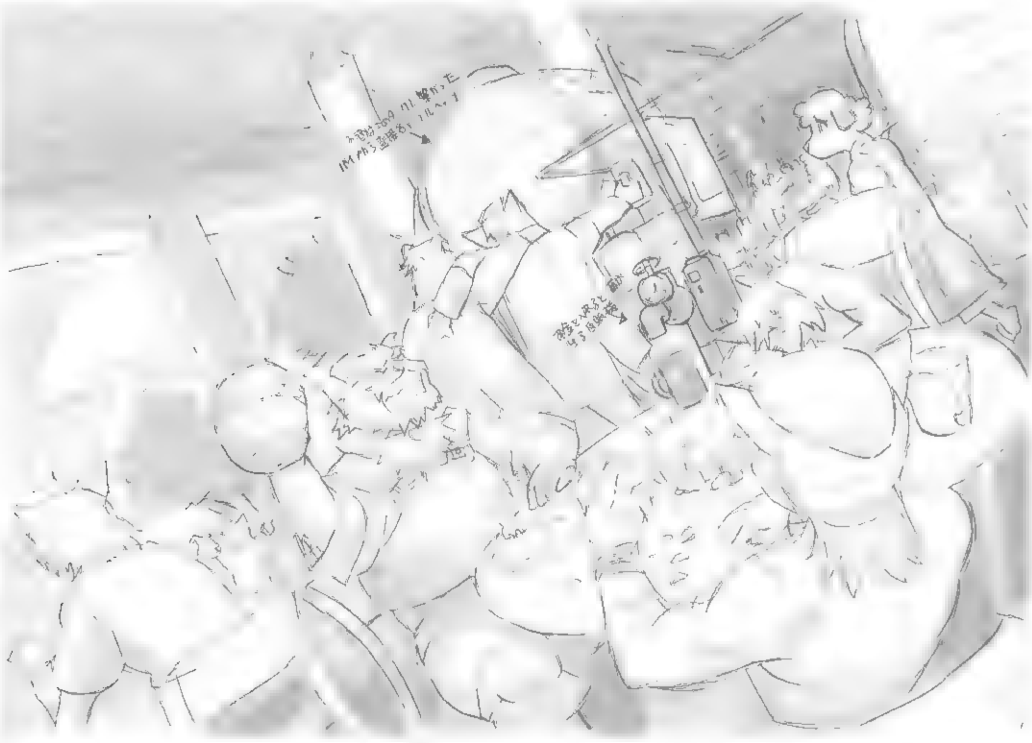
**D** 賑やかなゴオ族の街の様子

|||WAKA

プロトタイプ1の時期の世界観イメージイラスト。
技術が発達し、浮島で生活を送るゴオ族と大地で暮らすマオ族。それぞれの暮らしぶりの違いを想定して描かれている。



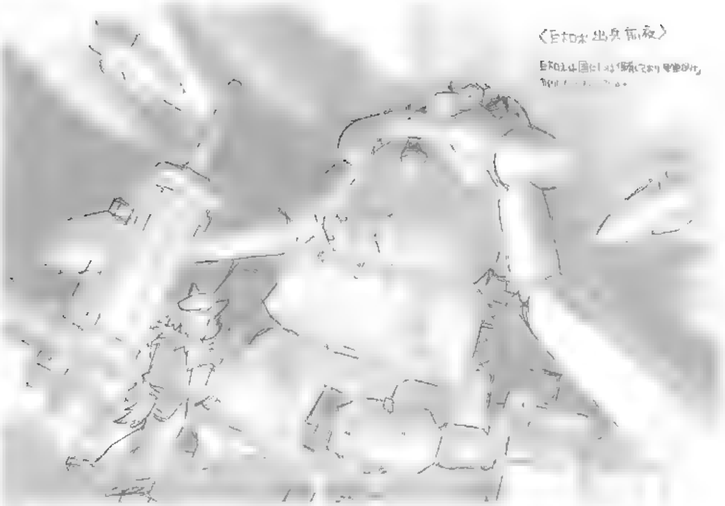

C]



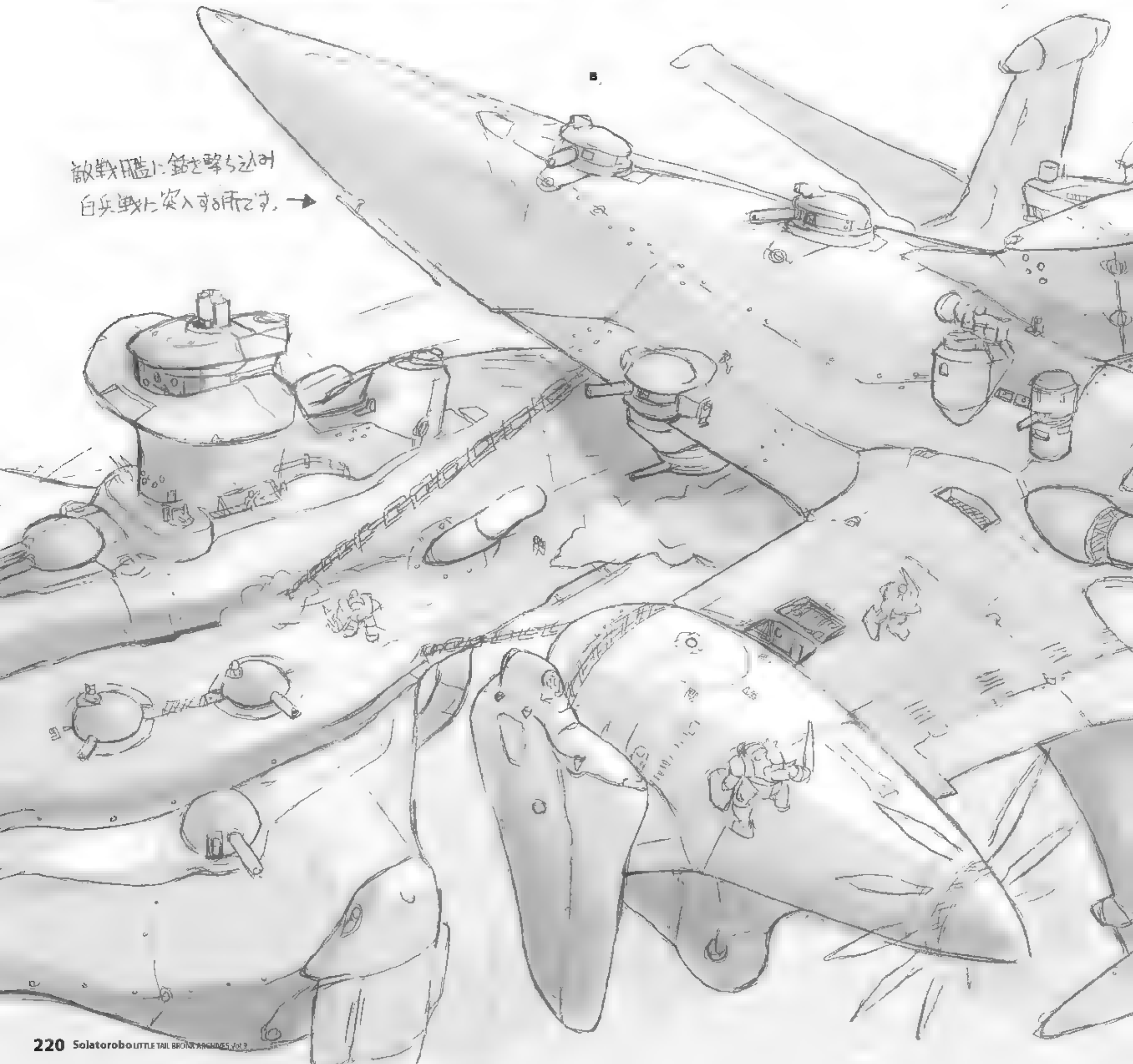
D]

ゴオ族の酒場の賑わいを描いたもの。ちなみに、この時点では、ゴオ族の人々は陽気な性格の持ち主が多いという設定であった。

RD Rough-Drawings プロトタイプ1




A




**P220**

**A** | 巨大ロボの出兵前夜イメージラフ

**B** | 戦艦上の白兵戦イメージラフ

| I, WAKA

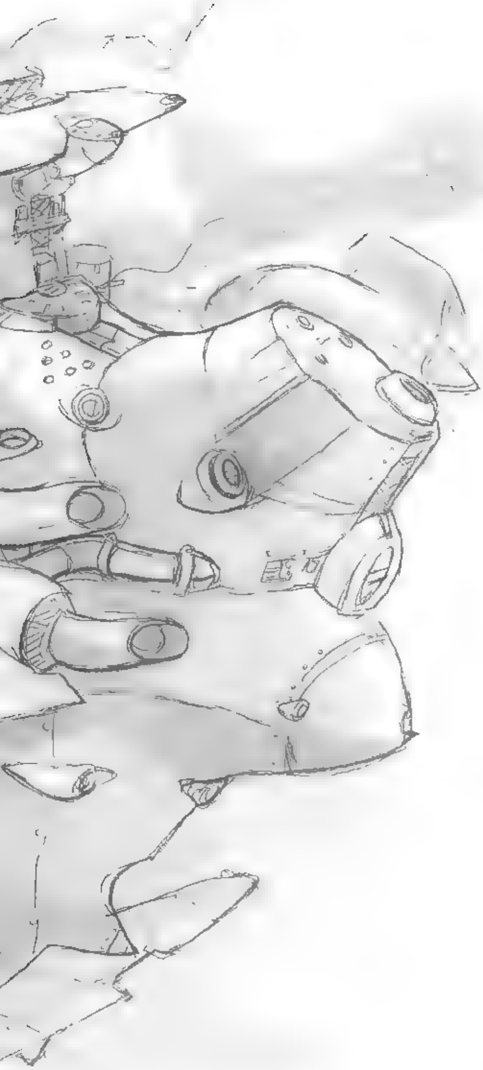
**P221**

**C** | 巨大ロボの腕の上での戦闘イメージラフ

**D** | 工業技術の発達した都市イメージラフ

| I WAKA

のどかな世界観イラストだけでなく、高い技術レベルを感じさせるシーンを描いたものも見られる。特にゴオ族は、工業技術に優れた設定のため、非常に発展した都市のイメージや、その高い技術が軍事技術を向上させていることもうかがえる。
戦闘シーンを描いたものも多く、戦艦同士のぶつかり合いから、ロボでの白兵戦への突入シーンなど緊迫した場面のものも見られる。



C

D

RD
Rough-Drawings
プロトタイプ1

墓標谷イメージイラスト I/WAKA

戦闘で敗れたロボや戦艦などが無数に谷間に括りつけられている。
この残骸がまた再利用されていくという設定だった。

A

B

C

D

ゴオ族(イヌヒト)の初期デザイン。この時期は、仮設定されていた時代背景に合わせて、軍人を描いたデザインが非常に多い。

A | ゴオ族の狙撃兵デザイン
B | ゴオ族の軍人デザイン
C | ゴオ族の軍人デザイン
D | 傷ついた仲間を抱えて走る軍人イメージラフ

| WAKA

A

ゴオ族のキャラクターデザインのバリエーションラフ。ゴオ族の人々は、全体的にがっしりとした体型が意識されデザインされている。Aのキャラクターの服装はどことなくカーマインのような雰囲気を感じる。

**A** ゴオ族の老剣士デザイン

**B** マオ族とゴオ族の軍人イメージラフ

**C** ゴオ族冒険者デザイン

ICHI WAKA

C

B

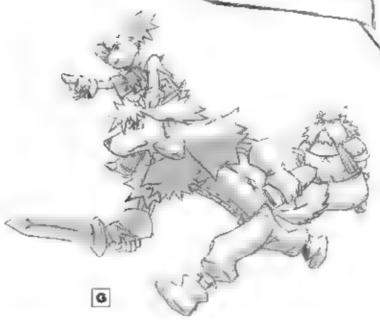

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES Vol.3 Starlet

D

E

この時期の世界観設定は、身分の差が激しい設定であったので、貴族や王族など上流階級のキャラクターも多数描かれている。
Fのキャラクターには、仮といえど名前も設定されていて、非常に存在感のある姿で描かれている。

F



G

D | 筋肉質なゴオ族青年デザイン
E | ゴオ族教師デザイン
F ゴオ族の王子と従者デザイン
G Fの陰影を加えたラフ
CH . WAKA

RD
Rough-Drawings
プロトタイプ1

A

ゴオ族のキャラクターデザインバリエーション。
このように様々なタイプのキャラクターデザインを進めていく中で、イラストの横の走り書きからも分かるように種族ごとの特色も考えられながら描かれている。

C

B

**P226**

**A** | ゴオ族用心棒デザイン

**B** | ゴオ族チンピラデザイン

**C** | ゴオ族貴族デザイン

| CH WAKA

**P227**

**D** | マオ族戦士デザイン

**E** | マオ族シャーマンと巫女デザイン

| CH WAKA

D

E

ゴオ族と比べて温厚な性格のマオ族だが、ここでは珍しく戦闘向きな姿で描かれている。しかし、ゴオ族の技術の発展により、重火器を扱うような軍人としてではなく、あくまで自らの肉体や呪力を用いて戦うイメージで表現されている。

A

B

マオ族のキャラクターデザインバリエ ション。
Aのキャラクタ のように傭兵としてゴオ族の国に雇われている者など、ふたつの種族は完全に分かれているわけではないのが分かる。

C

- **A** マオ族傭兵デザイン
- **B** マオ族男子礼装デザイン
- **C** マオ族少年デザイン
- **D** 両種族の子どもデザイン
- **E** マオ族の少年戦士デザイン

CH WAKA

D

E

こちらもマオ族のキャラクターデザインバリエーション。傷を負っているキャラクターデザインも多く、争いが激しく続いている設定であることを物語っている。

**F** マオ族族長と付き人デザイン

**G** マオ族鳥師デザイン

**H** マオ族少女デザイン

**I** マオ族 般市民の親子デザイン

CHIWAKA

**キャラクターデザインラフ｜CH WAKA**

プロトタイプ1時期に描かれたキャラクターデザインのラフ群。等身や種族ごとの違いが模索されている。

キャラクターデザインラノ CH WAKA

各種族での子どものデザインや、モチーノとする犬種、猫種によるデザインの差別化か模索されている。

# Rough Drawings

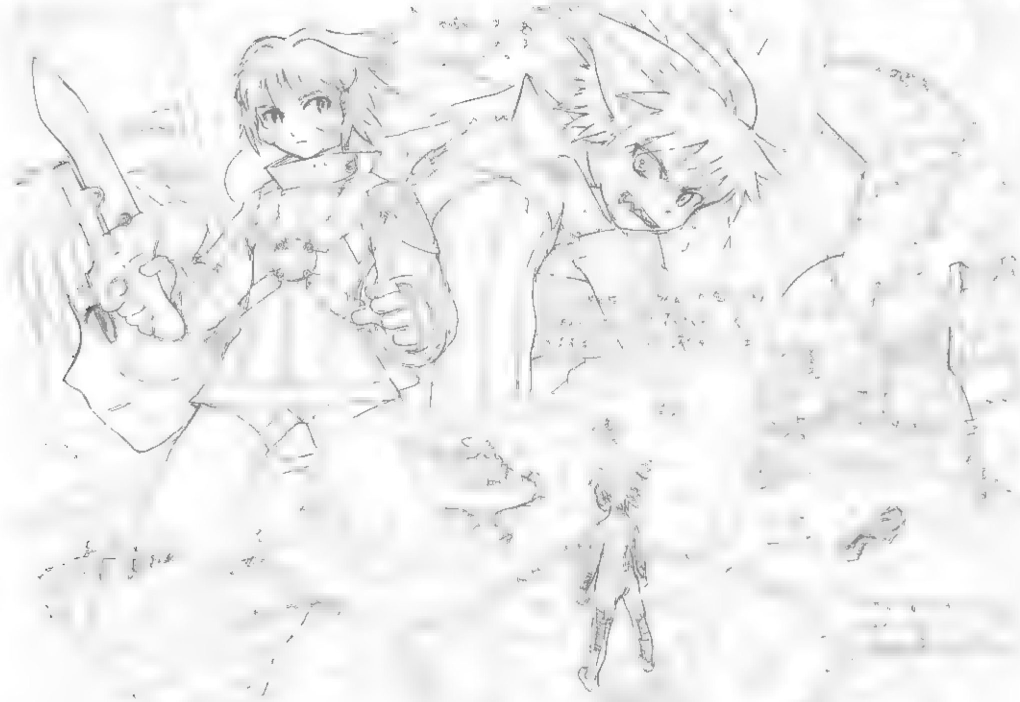
キービジュアルイメージラフ | | WAKA

プロトタイプ2ではヒトの姿の主人公が中心となる物語。
種族の壁を超えたつながりを感じさせるようなビジュアルイメージが多い。

登場人物イメージラフ | | | WAKA

キービジュアルイメージラフ | WAKA

世界観イメージボード ‖ WAKA



主人公イメージボードラフ ‖ WAKA

本誌 P43 に掲載した主人公の設定をまとめたイメージボードのラフ段階のもの。主人公の雰囲気がより大人びた印象で描かれている。

Rough Drawings

主人公の初期デザインラフ。テクノロジーの発達した世界からやってきた設定のため、それらを伝えやすい特殊なスーツのようなコスチュームのデザインが考えられている。

**A** | 主人公デザイン案

**B** | Aの派生デザイン案

**C** | 二丁拳銃を構えた主人公デザイン案

CH WAKA

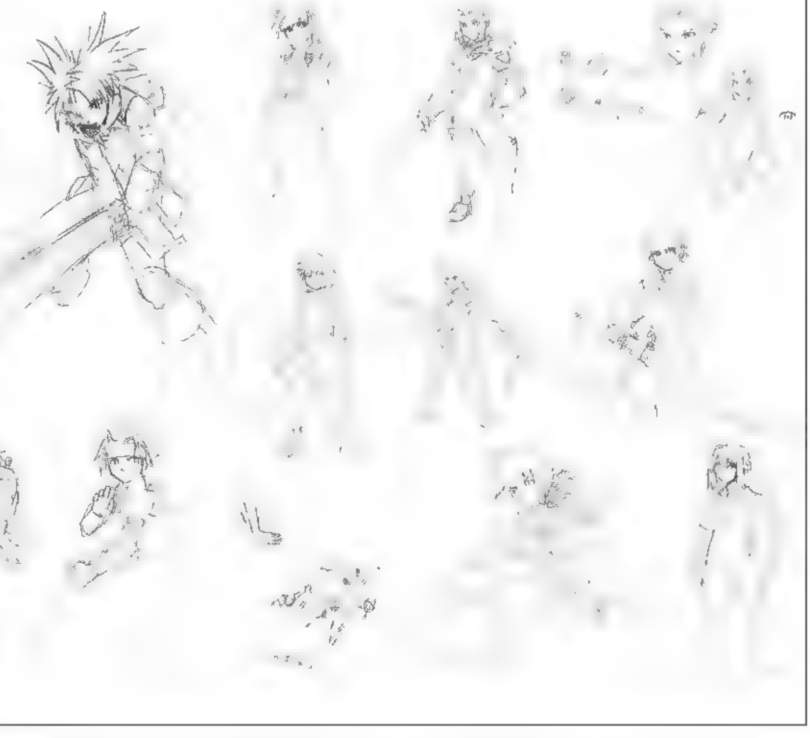
A

B

C

主人公武器デザイン | WAKA

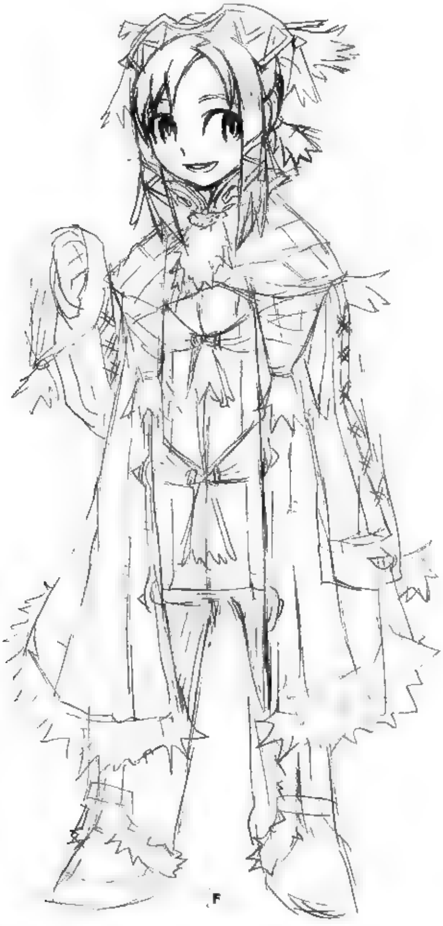
主人公が持つ武器のイメージラフ群。大型な剣をはじめ、背負ったエネルギーパックと武器をつないで武器にエネルギーを供給するような装備品も見られる。



D

E

本誌 P44 に掲載している神がかりの少女の初期デザイン。明るく屈託のない表情を基本に描かれているが、不思議な雰囲気を漂わせるようなデザインパターンも見られる。



F

**D** 神がかりの少女初期デザイン

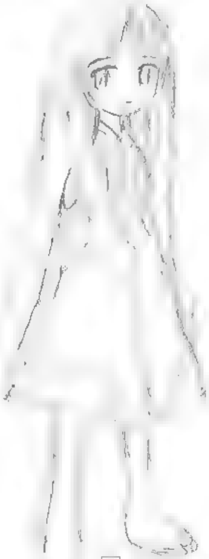
**E** 少女と身の回りの人々とのふれあいイメージラフ

**F** 民俗衣装を身に付けたデザイン

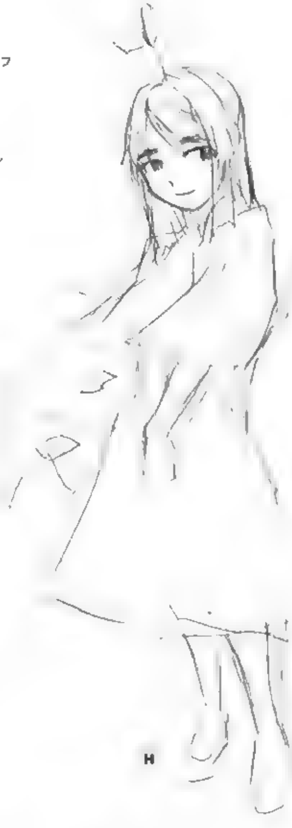
**G** かなり幼い姿で描かれたデザイン

**H** 頭部に植物のようなオブジェをつけたデザイン

CH WAKA



G



H



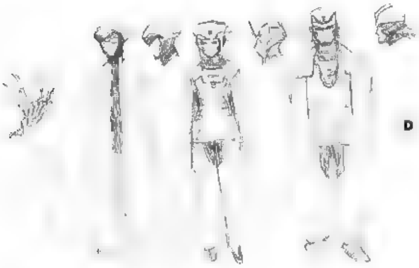
Rough Drawings

A

B

C

プロトタイプ２時期に設定された敵「ドクター」。その名の通り医者をデザインモチーフとしており、様々な医療器具などがデザインに組み込まれている。ウィルスの駆除を目的としている彼らの中には、すでにウィルスによる侵食を受けているキャラクターも描かれている。



D

F

E

**A** ナースタイプの敵デザイン

**B** ドクター初期デザイン

**C** ナースタイプの派生デザイン

**D** ドクターのデザインイメージラフ

**E** 主人公のライバルとして描かれたデザイン

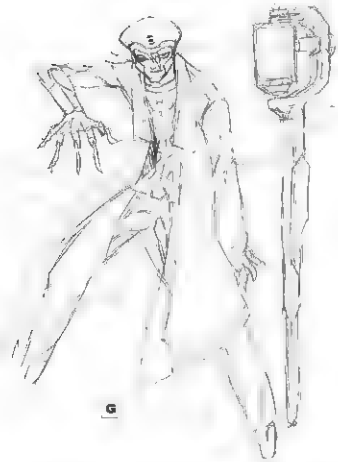
**F** データ分析担当員のデザイン

**G** マッドサイエンティストタイプのデザイン

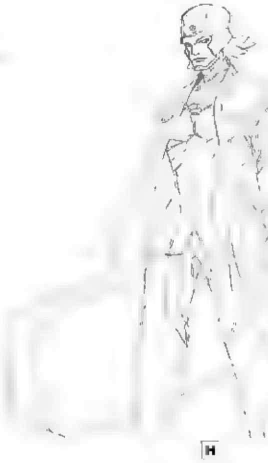
**H** ドクターたちのサブリーダーデザイン

**I** ドクターデザインラフ

ICHI WAKA



G



H

I

J

J ドクターの長のデザイン

K ロボットのような姿の敵デザインラフ

L 包帯をマントのように着ているデザイン

M Lの別キャラクターデザイン

N Lの別キャラクターデザイン

O Lの別キャラクターデザイン

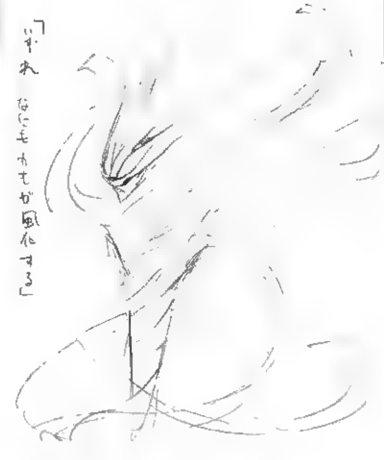
CHIWAKA

K

L

M

N



O

MIYABI

P236の「ドクター」たちの前に描かれた敵キャラクターデザイン案。モチーフの包帯を体中に巻きつかせているため、素顔がまったくわからないようになっている。

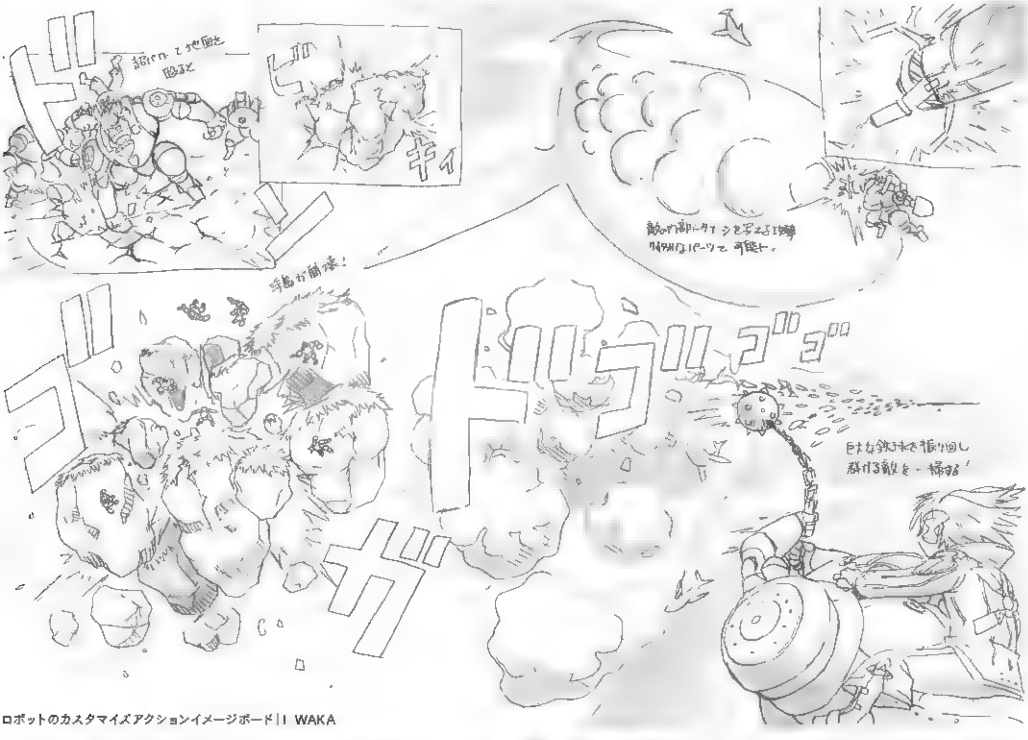
RD Rough-Drawings プロトタイプ2

ロボットの演出イメージボード | WAKA

プロトタイプ２時期に描かれたロボットのアクションイメージ。ロボットの演出として、飛び散る火の粉や破片、吹きあがる蒸気など重厚感のある演出が考えられている。

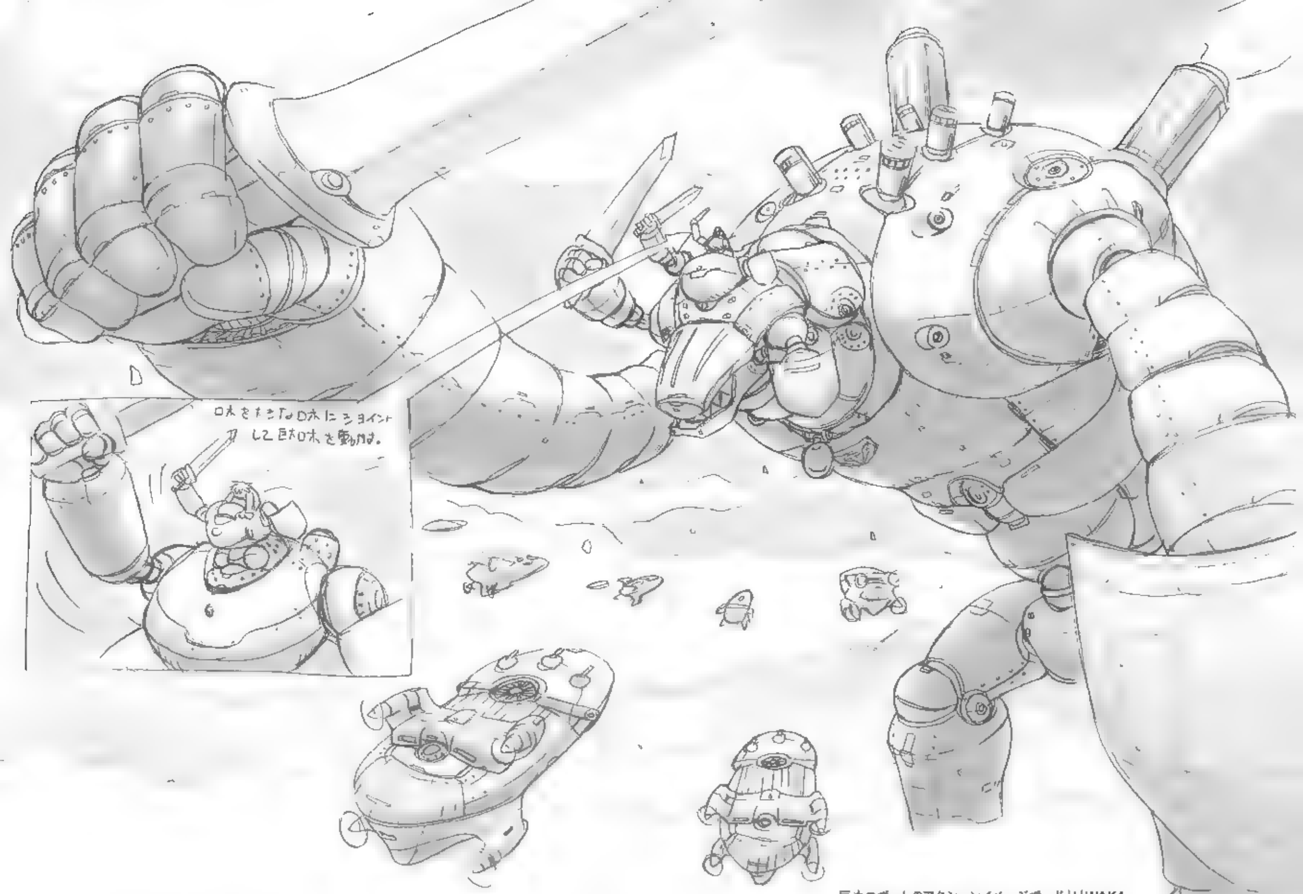
ロボットアクションイメージボード | WAKA

ステージでのアクションイメージボード｜I WAKA




ロボットのカスタマイズアクションイメージボード｜I WAKA

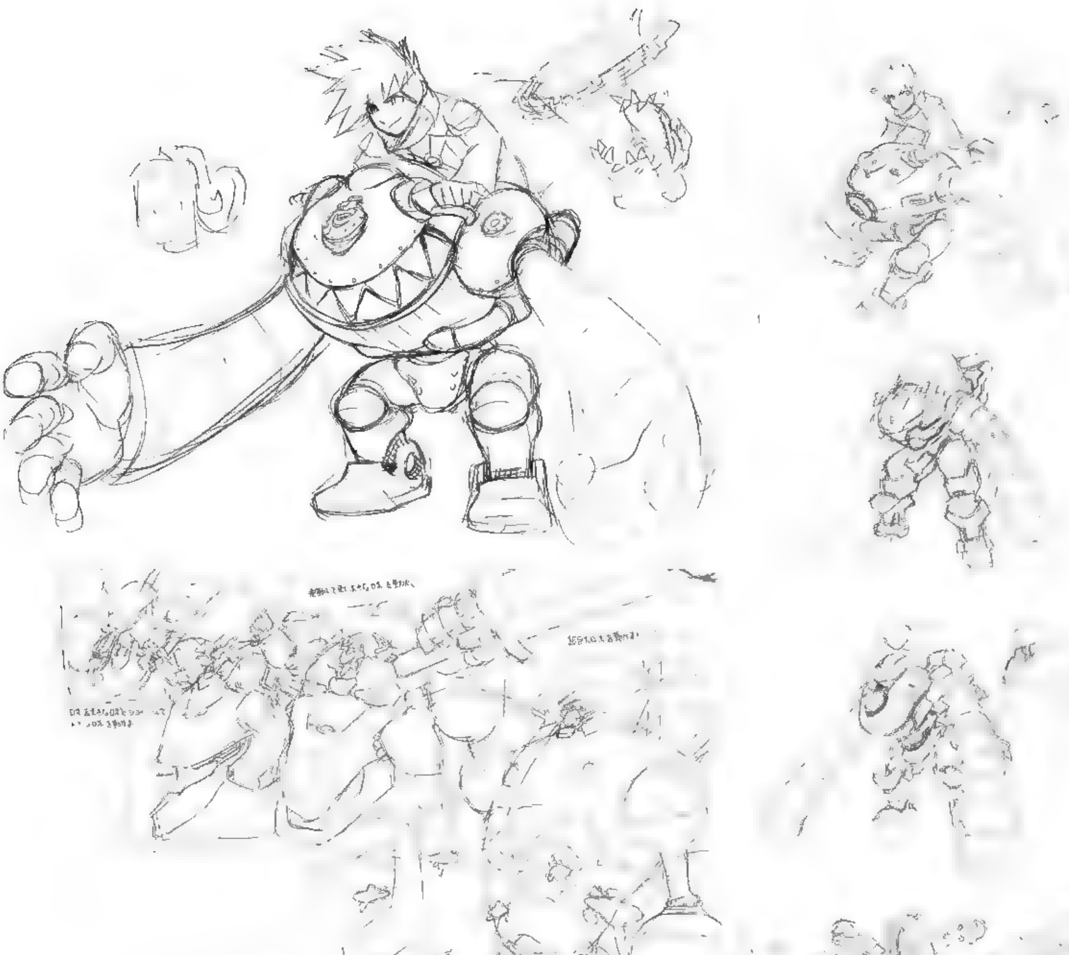
ロボットのパーツを使用してカスタマイズすることで、上図のような破天荒なアクションが可能になるという設定で描かれたもの。




巨大ロボットのアクションイメージボード | WAKA

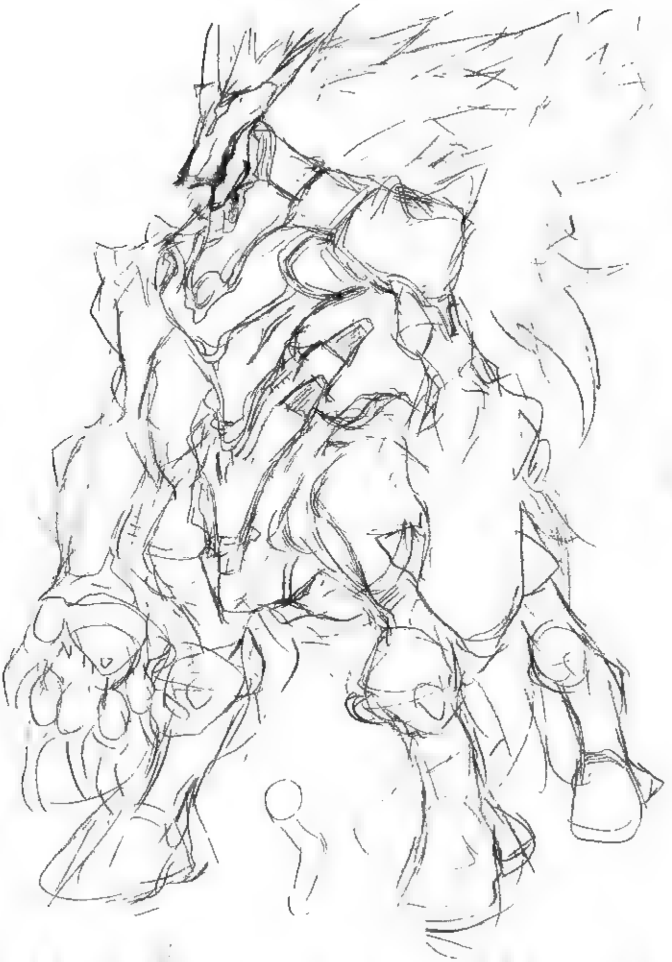
小さなロボットで破天荒なアクションをどう演出するかという方向で描かれたイメージボード。
巨大ロボットを操作したり、巨大な剣を振り回したりといった「爽快なバカバカしさ」が目指された。

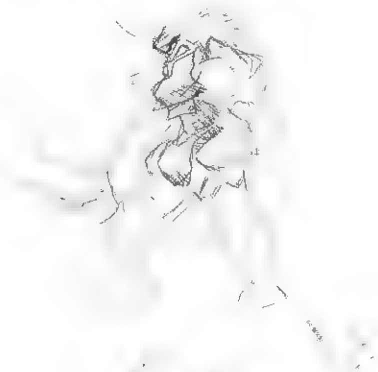
巨大な剣を使ったアクションイメージボード | WAKA

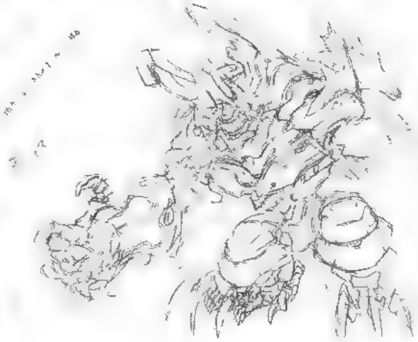


**ロボットデザインバリエーション | CH WAKA**

プロトタイプ2時期に描かれたロボットデザインラフ。デザインの方向性はもちろん、ロボットに搭乗しているキャラクターのイメージも描かれている。

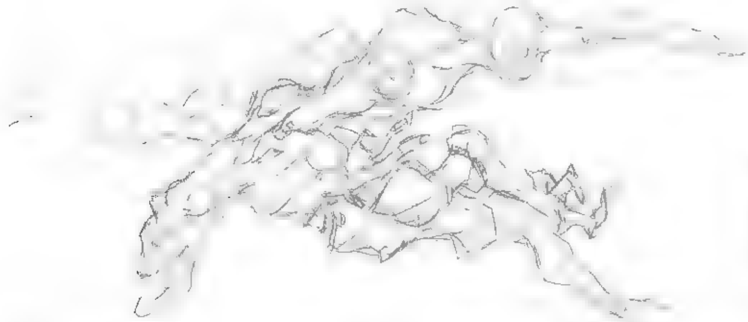






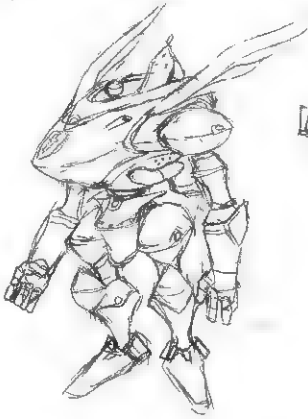
**巨大ロボットデザインバリエーション**
**CH WAKA**

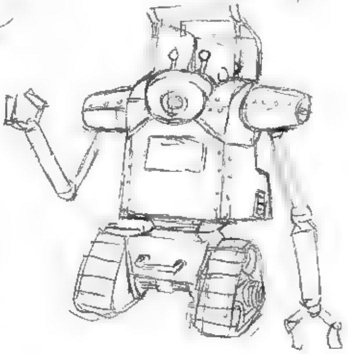
主人公のロボットがジョイントする巨大ロボットのデザインラフ群。総じて甲虫がモチーフとなっており、禍々しいフォルムで描かれている、



**イヌ国とネコ国のメカ兵器**
**デザインバリエーション CH WAKA**

プロトタイプ2の設定にあるイヌ国とネコ国のメカ兵器デザインを想定して描かれたラフ群。大型のものから小型なものまで、大まかな方向性を模索しながら描かれているのが分かる。





# Rough Drawings

A

B

本誌P58、59に掲載しているプロトタイプ3時期のキービジュアルのイメージラフ案。この時期の作品タイトルは「PROJECT LT」と呼称されており、キービジュアルのラフにはこの名称が配置され、作品のイメージをかためようとしている。

**P244**

**A** | プロトタイプ3時期のキービジュアルラフ

**B** | キービジュアルラフ案

| WAKA

**P245**

**C** | キービジュアル構図ラフ

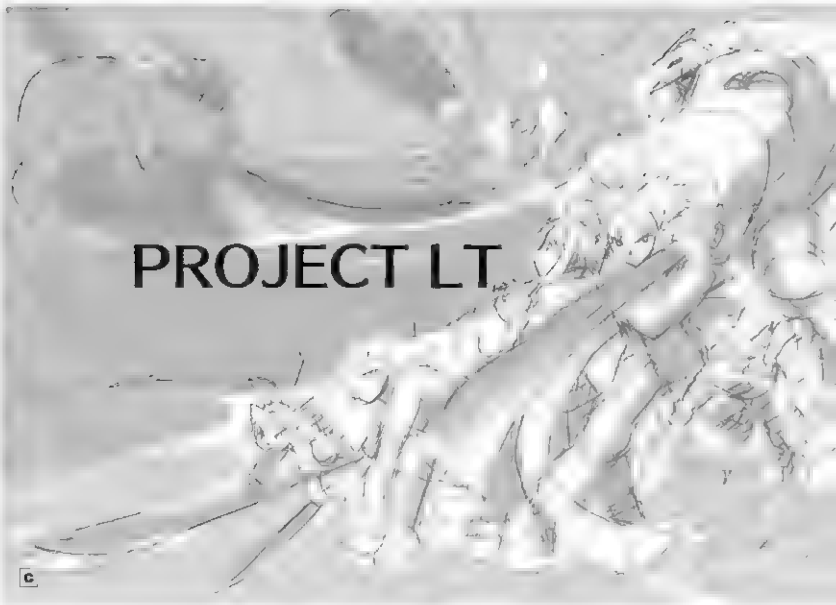
**D** | ロボットにスポットをあてた構図ラフ

**E** | Dの別構図ラフ

**F** | 剣を持ったポーズを強調した構図ラフ

**G** | Fの別構図ラフ

| WAKA



C

D

E

F

G

A

B

プロトタイプ３時期の特色であるヒトとイヌネコのパートナーシステムを模索している段階のラフデザイン。この時期のイヌ族とネコ族は等身も低く、作品のマスコットキャラクターとして可愛らしさが重要視されている。

**A** ヒロインのコノハとパートナーネコ初期デザイン

**B** 主人公とパートナーイヌ初期デザイン

**C** 主人公とイヌネコ族の対比ラフ

**D** ネコ族の特色イメージラフ

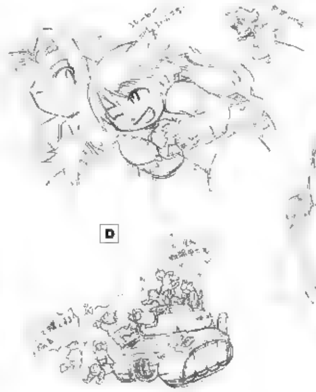
**E** イヌ族の特色イメージラフ

**F** 種族ごとの対比イメージラフ

**G** イヌネコ族の特色イメージラフ

ICHI WAKA

C



D

E

F

G

本誌P64、65に掲載されているペアデザインの初期ラフ群。ここから細かい調整が行われカラーイラストとして描かれた。

**H** ヒト女性とイヌ女性のペアデザインラフ

**I** ヒト男性とイヌ男性のペアデザインラフ

**J** ヒト男性とイヌ女性のペアデザインラフ

**K** ヒト男性のデザインラフ

**L** Kのキャラクターとイヌ男性のペアデザインラフ

CH WAKA

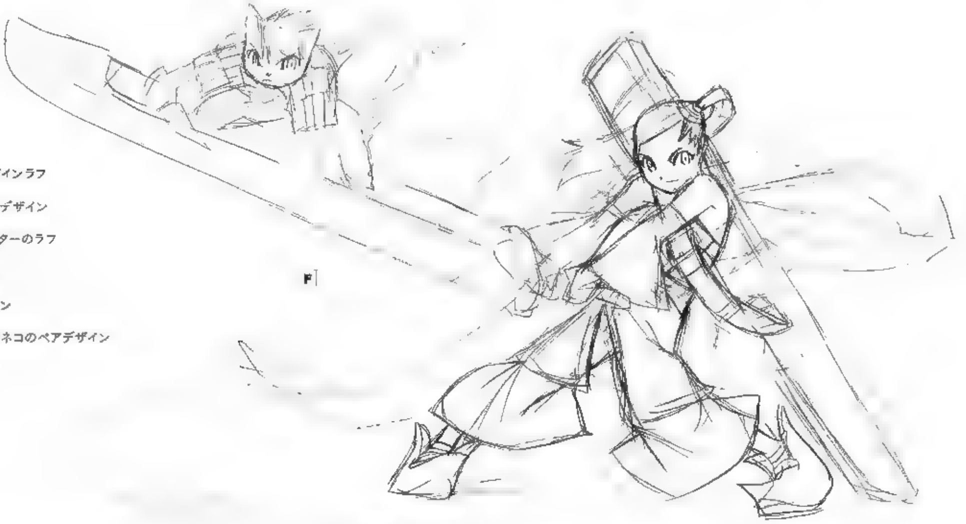
A

B

C

D

E



F

**A** 日本の武者姿のペアデザインラフ

**B** 包帯を体中に巻いたペアデザイン

**C** 本誌P64下段のキャラクターのラフ

**D** 大剣使いのペアデザイン

**E** 手裏剣使いのペアデザイン

**F** 大剣使いの少女と軽装のネコのペアデザイン

|CH WAKA

G

H

I

ペアデザインではなく、各種族ごとのデザインバリエーションとして描かれたラフ群。
ちなみに、Iのデザインは後のクーバース兵デザインの基となった。

**G** 鎧武者のような姿のネコデザイン

**H** 暗殺者のような姿のネコデザイン

**I** 鎧武者姿のイヌとネコデザイン

**J** 戦士デザインと兜デザイン

**K** Jの派生デザイン案

**L** 騎士デザイン

**M** 二丁拳銃使いデザイン

**N** 武闘家デザイン

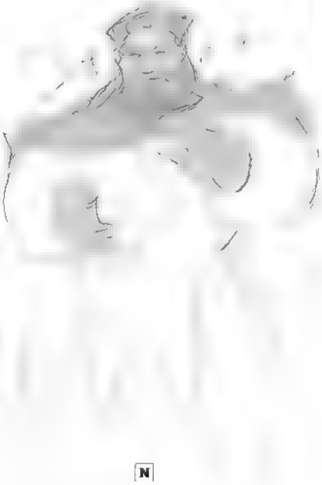
CHIWAKA

J

K

L

M



N

中国系

A

B

プロトタイプ４時期に描かれた主人公ロボデザイン。ラフの中には、テイルコンチェルトに登場している水玉を発射する様子が見られる。

**P250**

**A**｜キー・ビジュアルイメージラフ

**B**｜主人公イメージボードラフ

CH WAKA

**P251**

**C**｜主人公ロボデザイン案

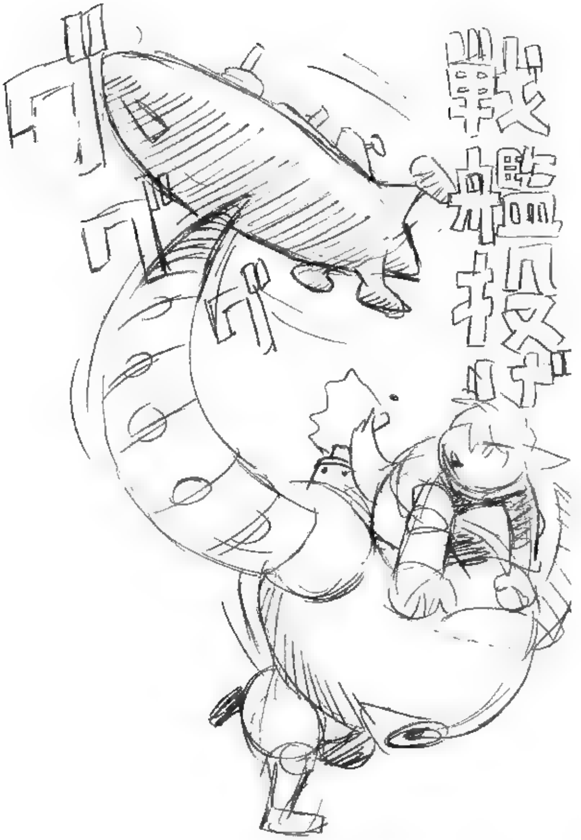
**D**｜巨大ロボとのバトルアクションイメージ

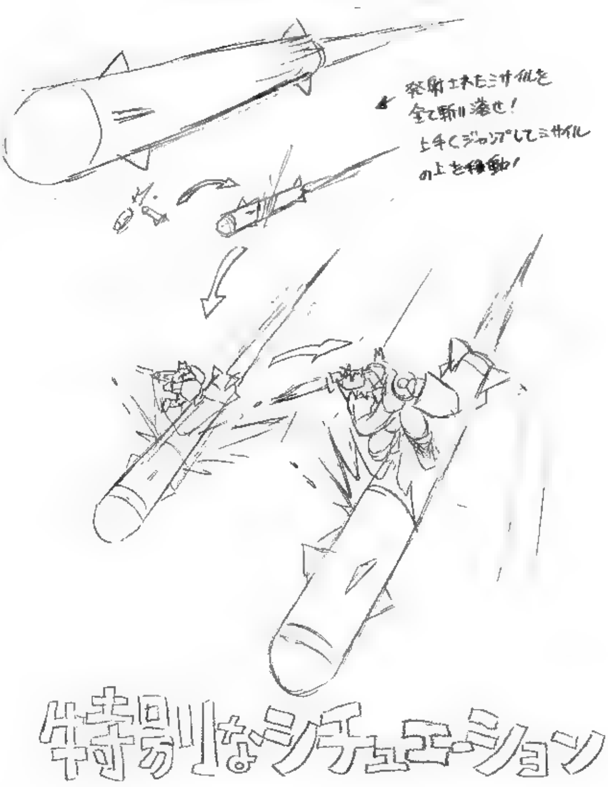
CH WAKA

C

D

この開発段階まで幾度となく登場した巨大ロボだが、ここでは巨大ロボを操縦するのではなく、巨大な剣を主人公が操って巨大ロボと戦闘を繰り広げる様子が描かれている。



ロボアクションイメージラフ ||WAKA, Inumaru

実際には採用されなかった主人公ロボのアクションイメージラフ。戦艦を直接投げ飛ばしたり、ミサイルを足場にしてジャンプするなど非常に豪快なアクションが印象的だ。

リトルテイルブロンクスのロゴ&
ビジュアルイメージラフ ||Inumaru

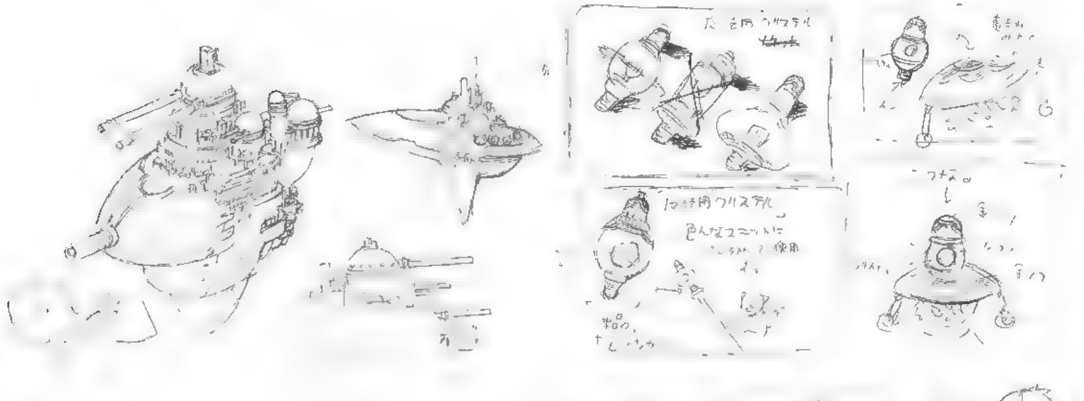
いよいよ明確になり始めた「リトルテイルブロンクス構想」のキービジュアルとロゴイメージを模索したラフ。
ロボとヒト、そしてぬくもりのある世界観をイメージできるものとして多数提案されている。動物の足跡マークは、後のリトルテイルブロンクスの正式ロゴはもちろん、ソラトロボのタイトルロゴにも引き継がれている。

世界観模索ラフ ||Inumaru

プロトタイプ4時期に世界観の方向性を模索しながら描かれたモノクロラフ。種族や固有のキャラクターを意識して制作されたものもみられる。

世界観模索ラフ || Inumaru

まるでテイル コンチェルトの主人公のワッフルのような姿のキャラクターと搭乗メカである拳銃型ロボの活躍が描かれたラフイラスト。



**世界観模索ラフ | 1 | Inumaru**

キャラクター、メカ、設定問わず、実に様々なアプローチで描かれたラフ群。貴族階級のヒト族のイメージには個性豊かなラフが多い。また、クリステルの設定の原型にあたるようなラフイラストもこの時期から登場してくる。

世界観模索ラフ11 Inumaru

キャラクターイラストを中心に描かれたラフ群。方向性のひとつとして非常にハードボイルドな雰囲気漂う世界観も描かれている。

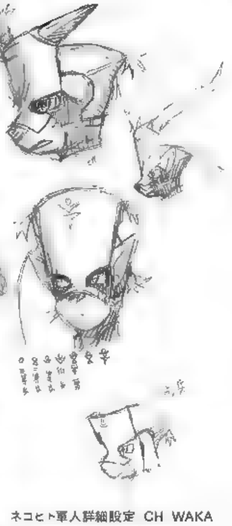
Rough-Drawings

プロトタイプ4

# Rough Drawings

主人公デザインラフ CH|WAKA

ソラトロボの世界観が固まりはじめた時期に描かれたラフ。種族ごとのデザインの差別化など、いよいよ細かい裏設定の構築に入っているのが分かる。



ネコヒト軍人詳細設定 CH WAKA

イヌヒトとネコヒトの頭部設定 | WAKA

A

テイルコンチェルトに登場するアリシアのような雰囲気を持ったネコヒト少女デザイン。大型の双剣を構える姿が勇ましい。

D

A | 双剣使いのネコヒト少女デザイン

B | ネコヒト少年デザイン

C | ネコヒト少女デザイン

D | イヌヒト女性軍人デザイン

E | 旅人風のイヌヒト青年デザイン

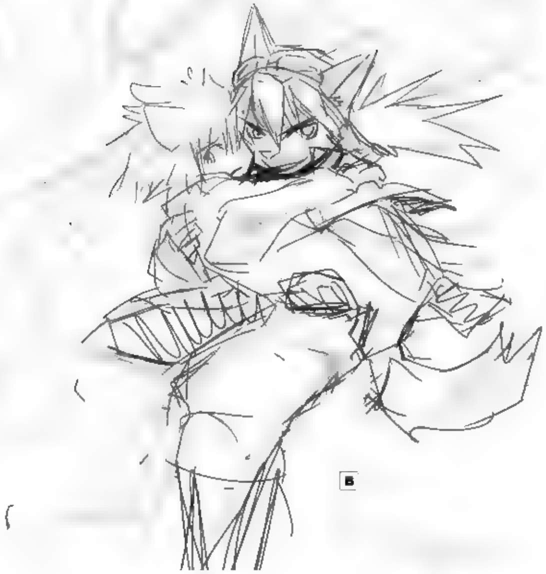
CH | WAKA

C

E

B

A



B

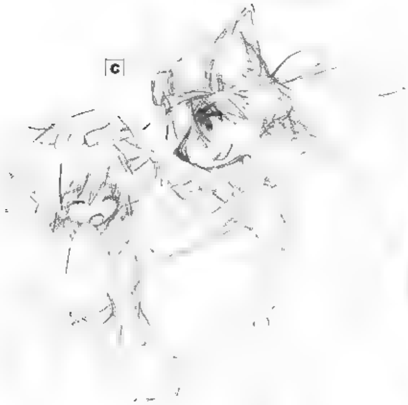
主人公がレッドに決定になった時期のラフイラスト群。ソラトロボのレッドたちとは一味違う雰囲気がおもしろい。

**P260**

**A** レッドの全身初期デザイン
**B** キービジュアルイメージラフ
**C** エルをなだめるレッドのラフ
**D** レッドとエルの対比ラフ
**E** エルの表情イメージラフ
**F** エルのイベントシーンラフ
ICH WAKA

**P261**

**G** レッドのイベントシーンラフ
**H** レッドの決めポーズデザイン
**I** 相手の胸倉をつかむレッド
**J** レッドとエルの寝姿
**K** フールとのイベントシーンラフ
ICH WAKA



C

D

E

F

G

H

この時期のレッドは非常に好戦的な性格のためか、相手につかみかかっているシーンを描いているものが多い。

I

K

J



Rough Drawings

**A** 主人公のロボデザインラフ

**B** 武骨な形状の初期デザイン

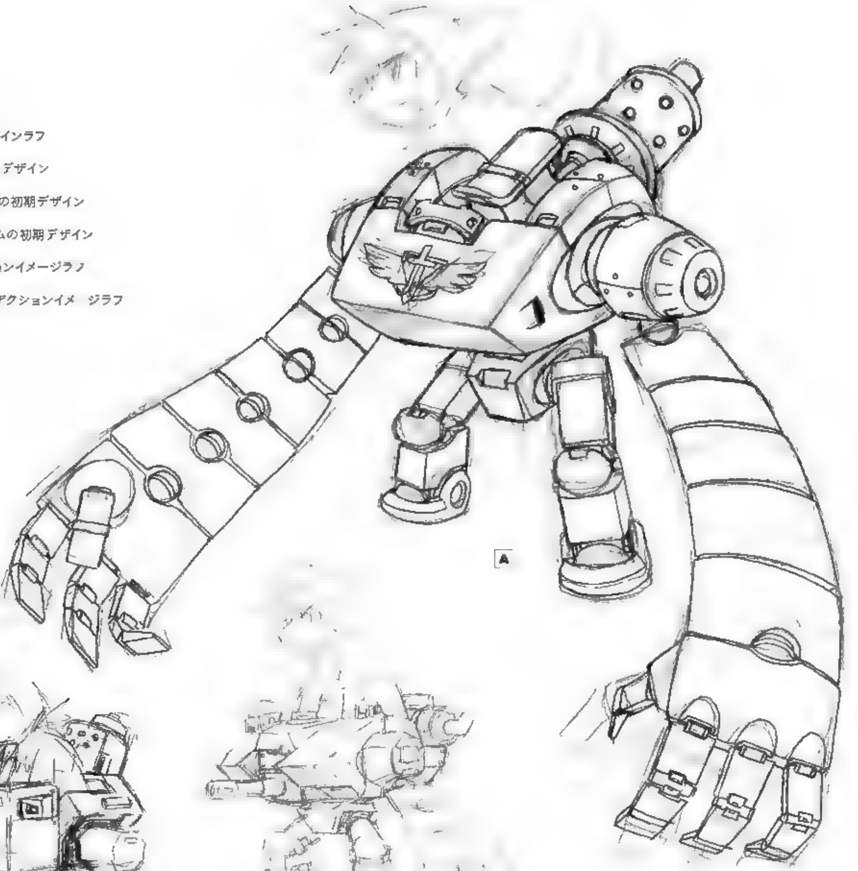
**C** 戦車のような形状の初期デザイン

**D** 丸みのあるフォルムの初期デザイン

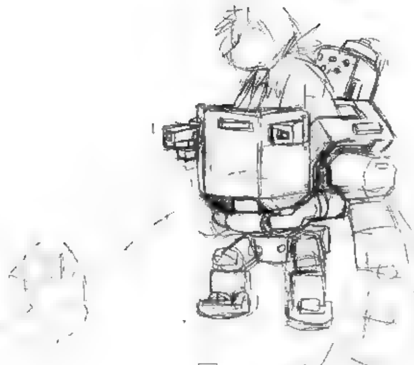
**E** ダハーカのアクションイメージラフ

**F** ダハーカのつかみアクションイメ ジラフ

ICH WAKA



A

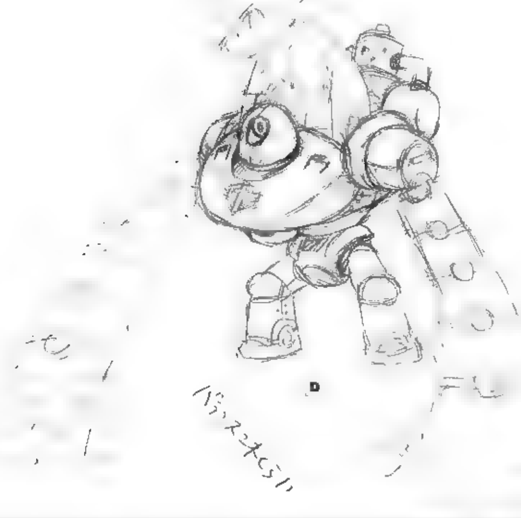


B

C

プロトタイプ5時期ともなると主人公ロボのデザインもいよいよ大詰め。名もなきロボからダハーカという名前が与えられ、急速に設定やデザインが固まっていく。

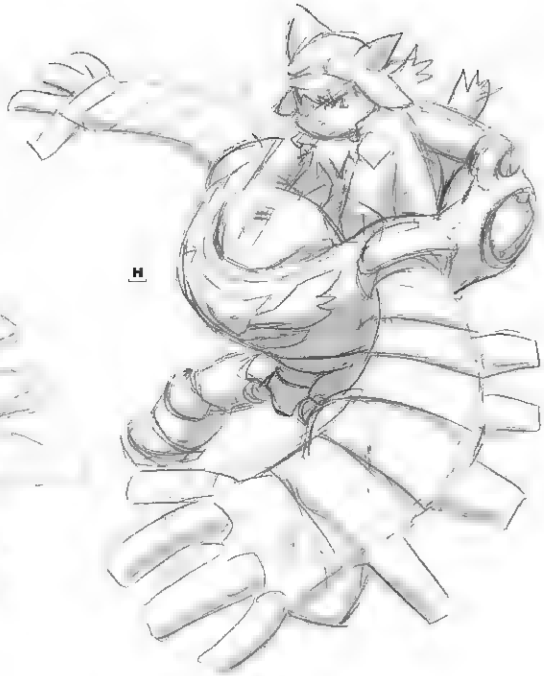
E



D

F

G



H

ダハーカの初期デザインラフ群。おおまかなデザインラインはほぼソラトロボのダハーカと同じだが、GやJのように頭部に操縦桿が配置されているような意外なデザイン案も描かれている。

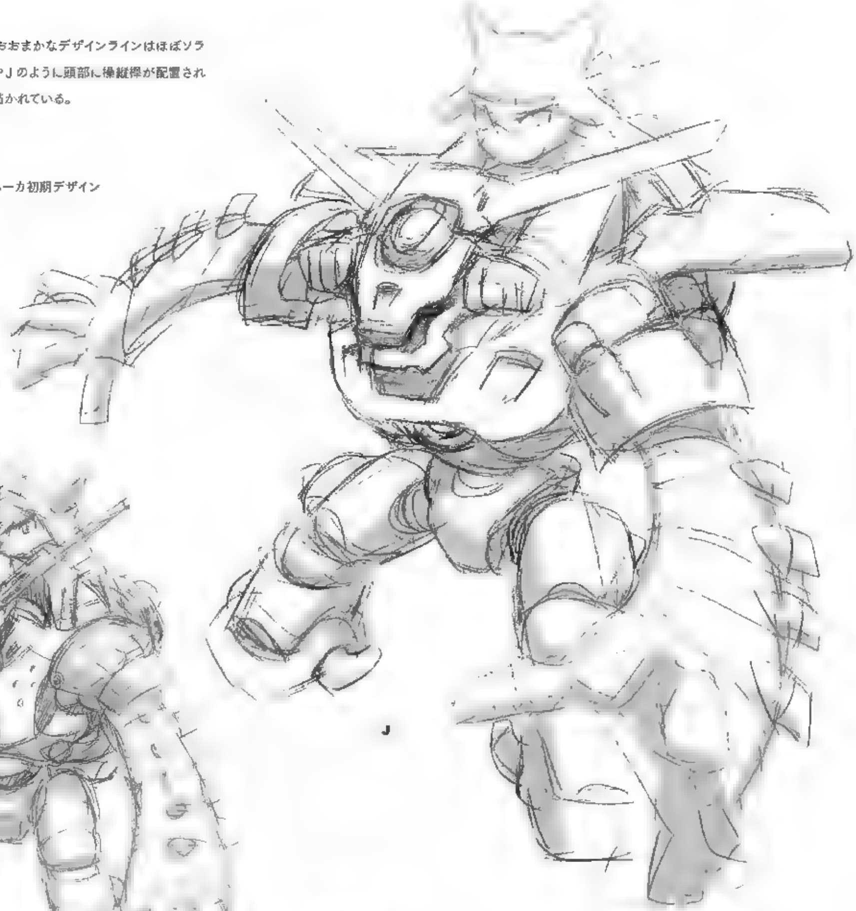
G｜ダハ カの初期デザイン

H｜頭部形状がないパターンのダハーカ初期デザイン

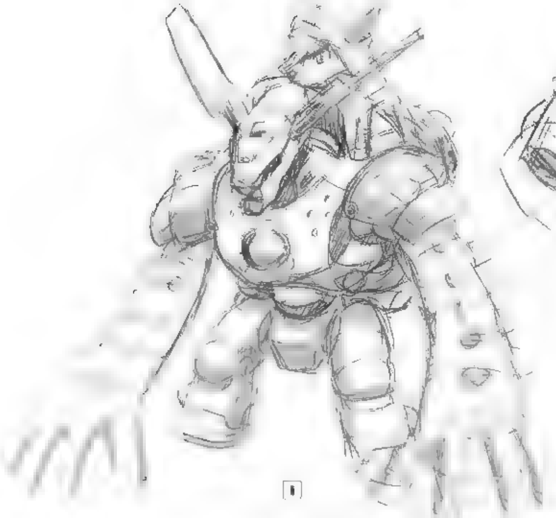
I｜Gの派生デザイン案

J｜Gの派生デザイン案

CH WAKA



J



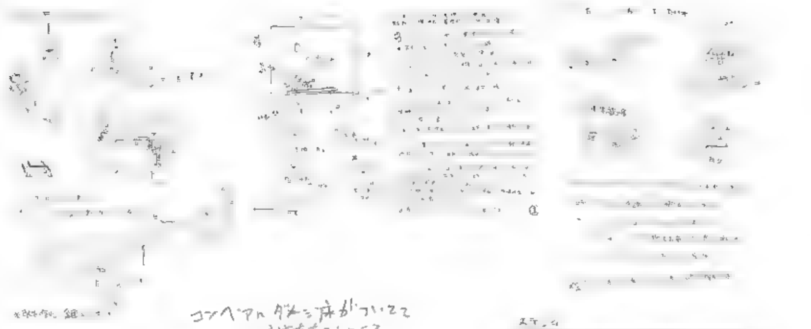
I

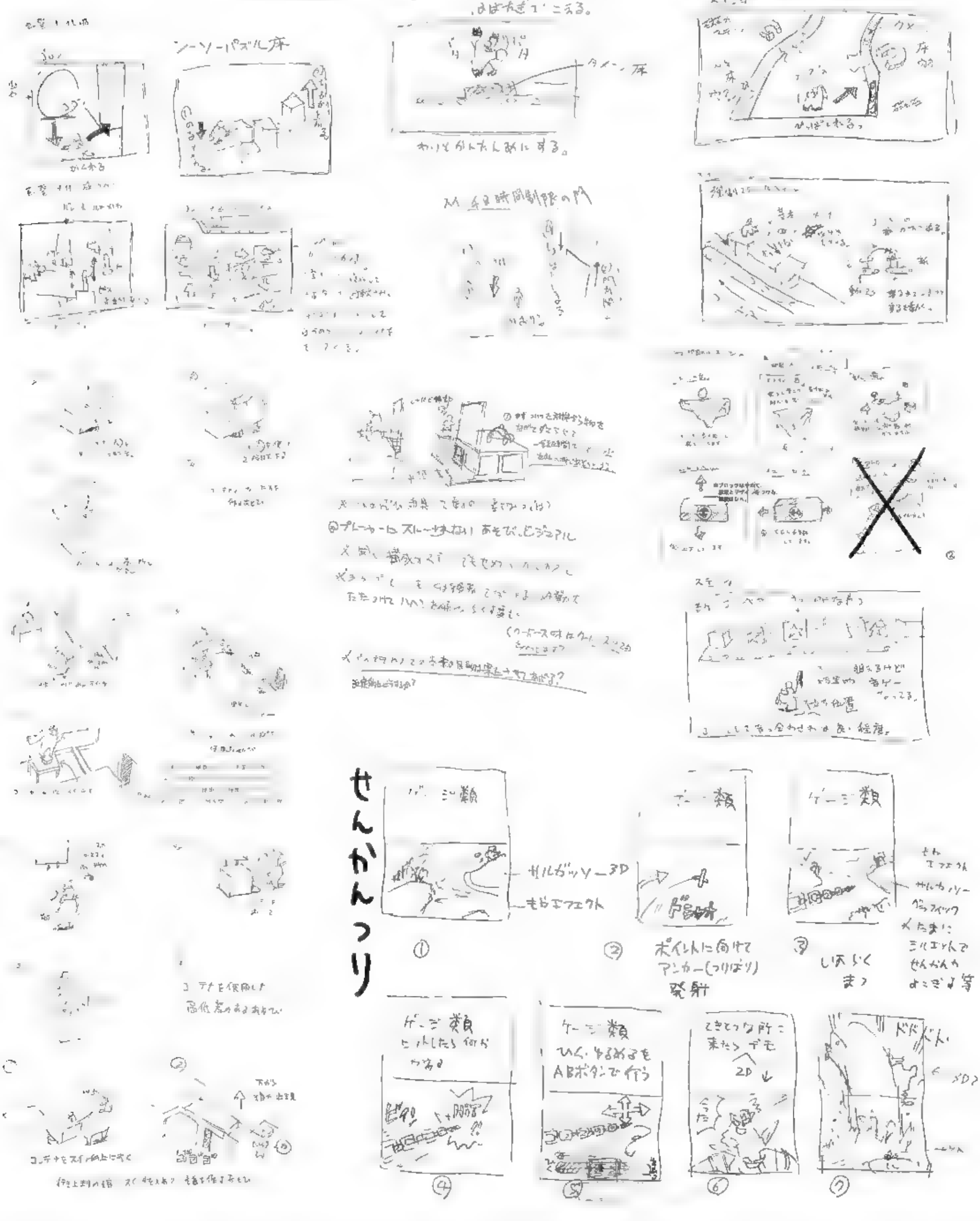


Rough Drawings

**ステージアクション詳細設定**
**[I] WAKA, Inumaru, Shingo Koyama**

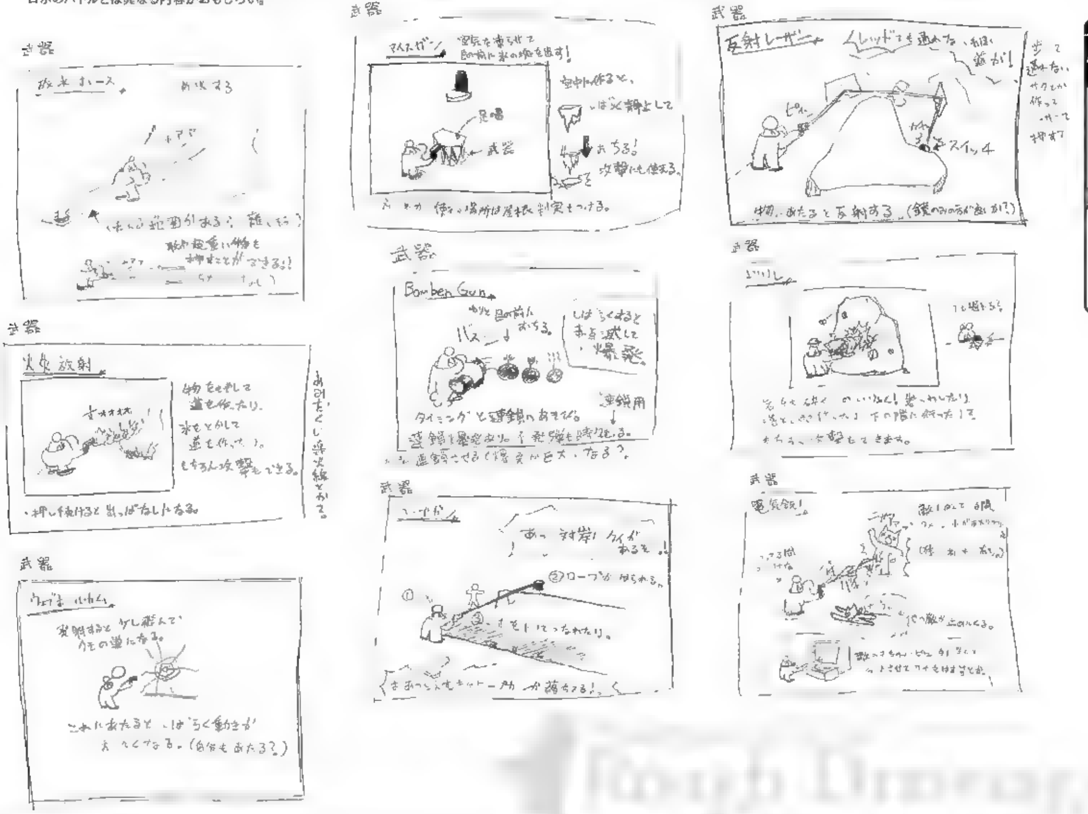
ステージに組み込むアクションや遊びの要素を決めるために描かれた設定ラフ。ページ下部に描かれた戦艦つりの設定画などは、ほぼこの内容で決定になっているのが分かる。





**ボスバトル詳細設定 | Inumaru, Shingo Koyama**

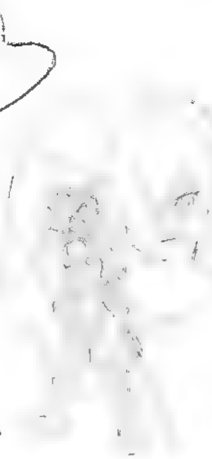
ボスバトルに関する詳細設定ラフ群。身の回りのものを利用したり、武器を使ったバトルなど、実際のソラトロボのバトルとは異なる内容がおもしろい。



# Rough Drawings

パブリシティイラストレーション線画 I: Nobuteru Yuki

本誌 P3 に掲載しているパブリシティイラストレーションのラフ段階のイラスト。パッケージイラストのような明るい雰囲気とは逆に、凛とした表情のレッドとトランス状態をにおわせる背景デザインとで、緊張感のある一枚に仕上げられていった。



ポーズ案ラフ | I | WAKA

本誌Ｐ７に掲載しているサウンドトラックのパッケージデザインラフ案。初期の案の中には緊迫したシーンの構図案の他に、レッド、エル、ショコラが楽しそうに音楽を聴いている様子を描いた雰囲気の異なる案もみられる。

**A**｜緊迫したイメージの構図案

**B**｜採用案の方向性に近い案

**C**｜Aの派生デザイン案

**D**｜Aの派生デザイン案

**E**｜決定稿の線画段階

**F**｜3人が音楽を聴いている案

**G**｜イラスト制作にあたって描かれたラーレスのラフ

**H**｜P8,9掲載イラストの別構図案

I Mamesuke, Inumaru

A

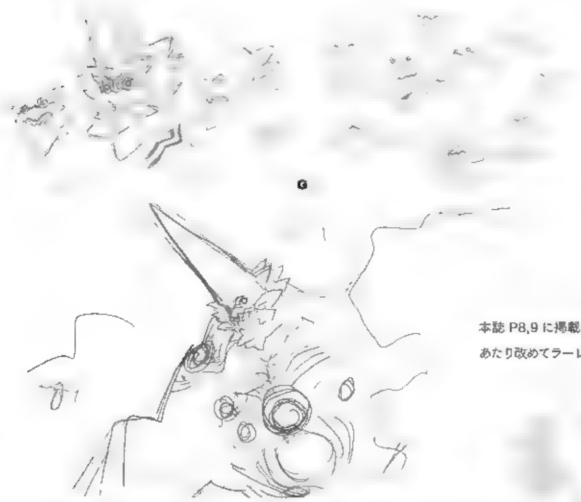
B

C

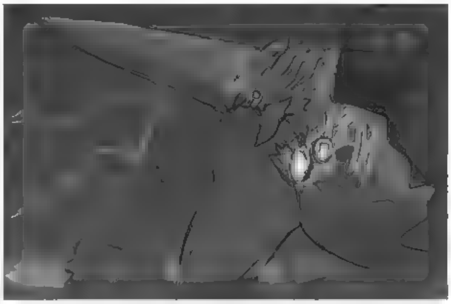
D

E

F



G



H

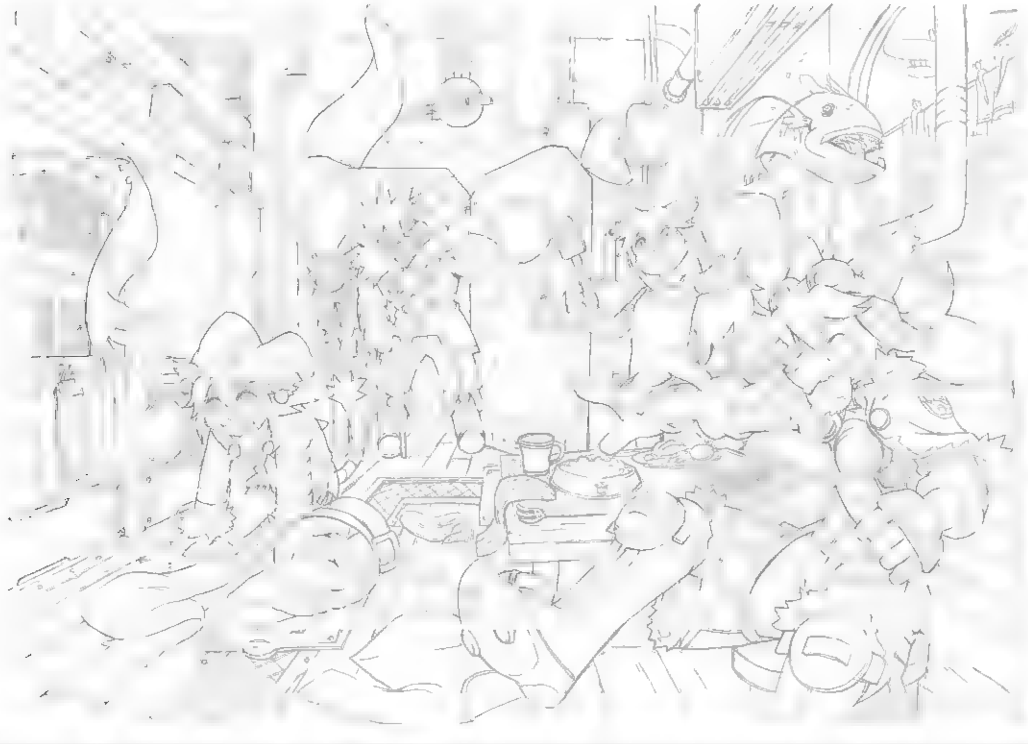
本誌 P8,9 に掲載されたパブリシティイラストレーションのラフ段階のもの。このイラストを制作するにあたり改めてラーレスの形状デザインの調整が行われた。

RD
Rough-Drawings
パブリシティイラストレーション

本誌P10,11掲載イラストの線画 ｜ WAKA

ヒンデンブルグ内と背景のラーレスといった複雑な構図の場合には、このように各素材を分割して描くことも多い。

本誌P12,13掲載イラストの線画 ｜ WAKA



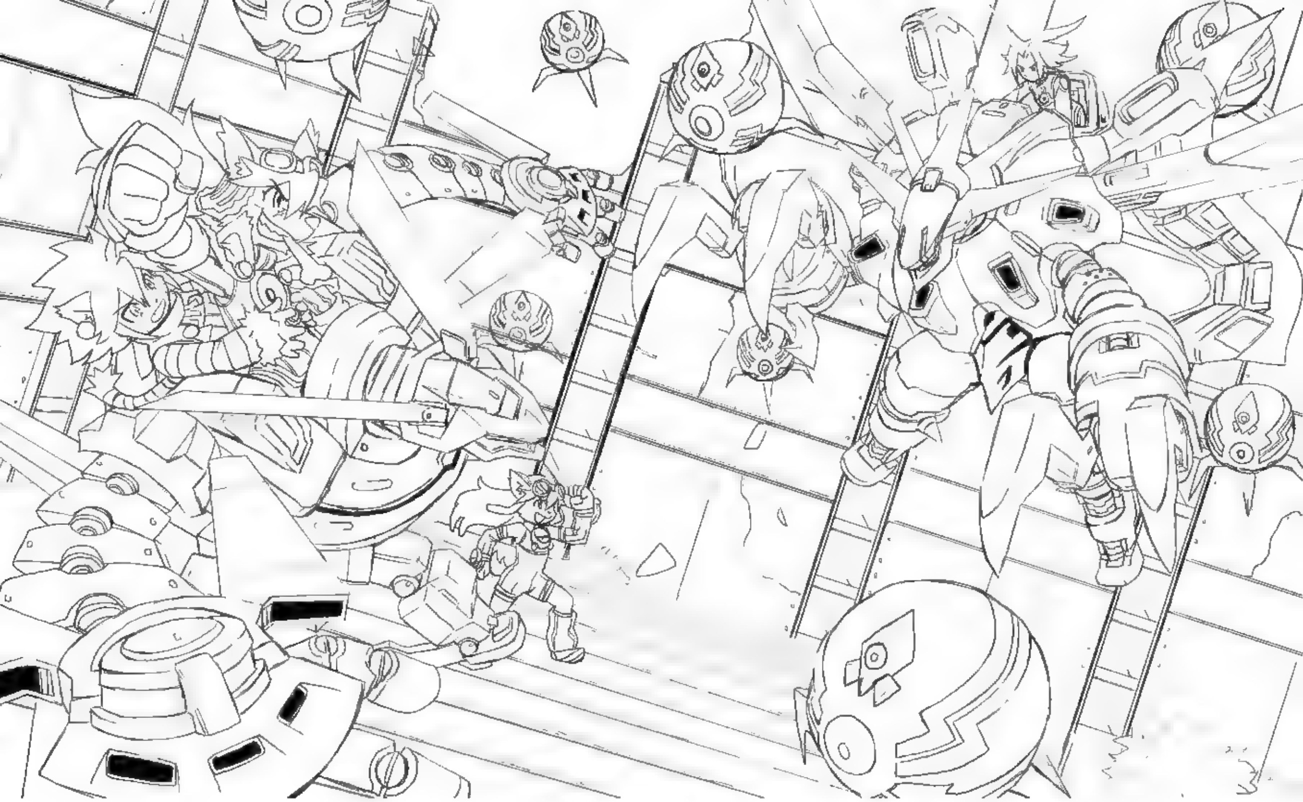
本誌P14,15掲載イラストの線画 | WAKA　キャラクター とロボなど各要素が複雑に配置された構図。奥で覗いているレッドたち３人の姿が可愛らしい。

本誌P16,17掲載イラストのラフ段階 | WAKA

ネロとブランクに敗れたシーンを高層ビルの隙間に落ちていく構図で描き、より敗北感のイメージを強調している。

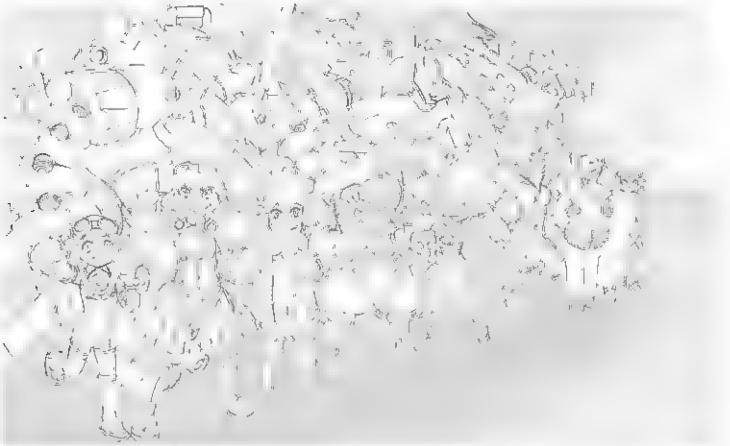


Rough Drawings



本誌P18,19掲載イラストの線画 | WAKA

ダハーカMk2とザイリタのバトルシーンを描いたイラストの線画段階。ゲーム本編のボスバトルステージを忠実に描いている。全体の描き込みが終わった後に、ザイリタの武器であるプテロセイバーなどが追加されていった。



本誌P20掲載イラストの線画 | WAKA

レッドの仲間たちが全員集合した記念的意味合いも含んだ一枚。俯瞰からのシンメトリーな構図もパターンとして描かれている。右図では、ガッツポーズをとっているエルという珍しい絵も見られる。

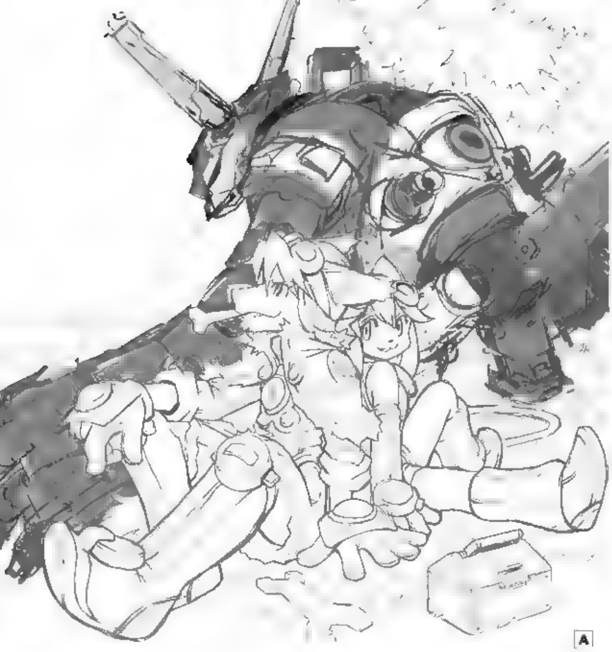
本誌P20掲載イラストの別構図案 | WAKA

本誌P20掲載イラストの別構図案 | WAKA　こちらもシンメトリータイプの構図案。しかし、決定稿には描かれていないフロマージュいる点や、全体的にシリアスな雰囲気でまとめられているのが新鮮。

本誌P20下段掲載イラストのラフ案 | Mamesuke

ソラトロボの女性キャラクターたちが集合した賑やかなイラストラフ。
初期のラフでは、スイーツが描かれていないものもある。

RD
Rough-Drawings
パブリシティイラストレーション



A

B

C

D

E

レッドたちの日常を切り取ったようなビジュアルイラスト。
世界観やキャラクターたちの存在感を伝える重要なイラストであるため、構図や描き込む情報量に関して細かいラフチェックが行われた。

**A** 本誌P21上段掲載イラストのラフ

**B** Aの別デザイン案

**C** 本誌P21下段掲載イラストのラフ

**D** Cの別構図案

**E** 本誌P28掲載イラストの線画

[I] WAKA

# SB
## ストーリーボード
## Story-Boards

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

らのオーダーシーン

281

## tory- oards

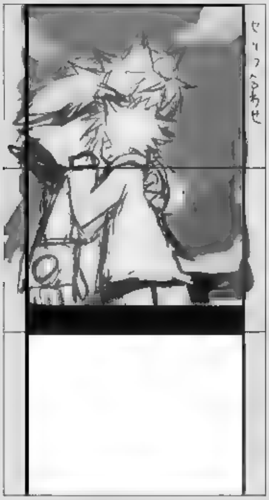
The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth.

# モーションイラストデモ用ボツ絵コンテを本誌初公開!

開発初期に描かれたスライドデモ用のボツ絵　コンテを　挙公開!!
まったく異なるシナリオから生み出された、ソ　トロボの"あったかもしれない"シーンを絵コンテから感じてみよう!!

## レッドがエルを抱き寄せるシーン

メダリオンによる不老の運命を生きてきたエルと、そのエルを受けとめようとするレッド。本編には存在しないカットだが、左図のようにスライドデモ用の絵素材も作り込まれていた。



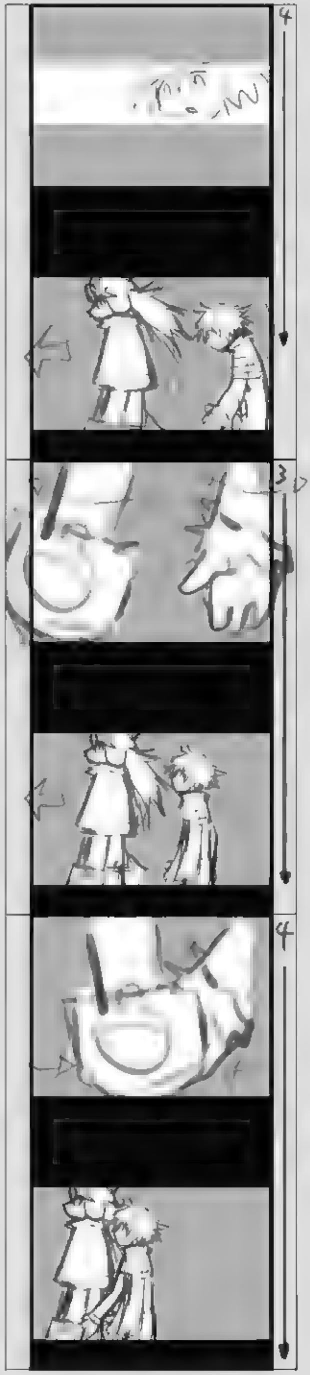

レッド、ぐっと引き寄せる。
エル「!」
レッド「エル……」

エル「放してください。
私を、あわれまないで……」
エル、少し戻る。
レッド「オレ、守るから。全部、約束も守るから……!」

レッド　今度はゆっくり引き寄せる。
この時、なるべく顔が徐々に隠れるように。
エル「　　　」

若干引き寄せたり、離れたりします。

※エルは本体(レッド左手つき)と、腕2分割、頭、の4分割。



フェードインで表示。
背景はタルタロス内部の3D

〜と、歩いていこうとするレッド。
エル赤くなってうつむいている。

エル「……　…」

※上画面にエル照れのカットイン表示。

※パーツは以下の様に分割

エル、顔を上げ、小走りに近づくエル。レッドに追いついたら
上画面に フェードインでエルとレッドの手を表示。

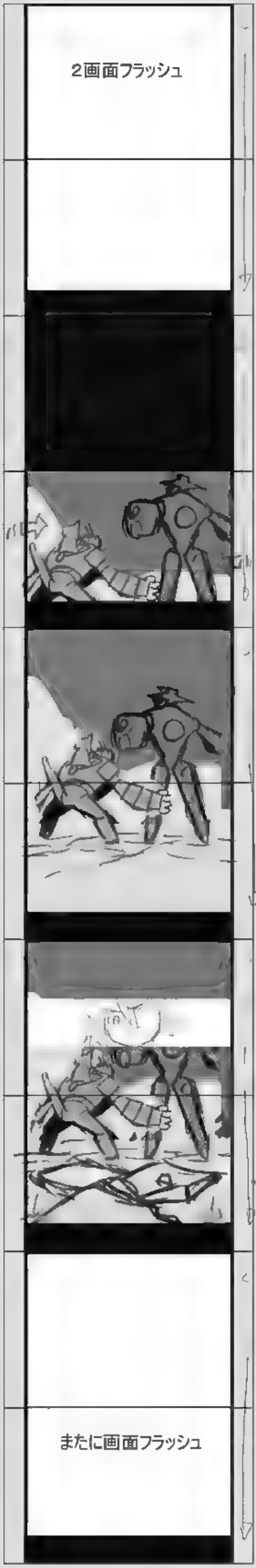
上と下画面、エルがレッドの手を掴む。
同時に止まるレッド。
レッド「　　」
そこでちょっと時間を止めて、
エル「ほんと、バカなんですから。行きましょう、一緒に」

その後フェードアウト。

## レッドとエルが手をつなぐシーン

本編とは違い、タルタロス内をふたりで進むシーン。
心細いエルの手を、レッドが恥ずかしそうにつかむ。
ここまで一緒に闘ってきたふたりの絆が表現された絵コンテだ。

1-6-1




フラッシュあけて
ベルーガと対峙するレッド。

双方じりじり動く。
（カメラが回っり込んでいる表現）

※ここのBGは3D背景です。
（直前の戦闘ステージ）

レッド「やっぱ、オレ様の勝ちだな！」

ベルーガ「・　　・・」

2画面になり、「メリメリッ」という
音で地面に亀裂が入る。

画面が大きく揺れ、
更に「バキッ」と音がして地面が
少しめくれ…

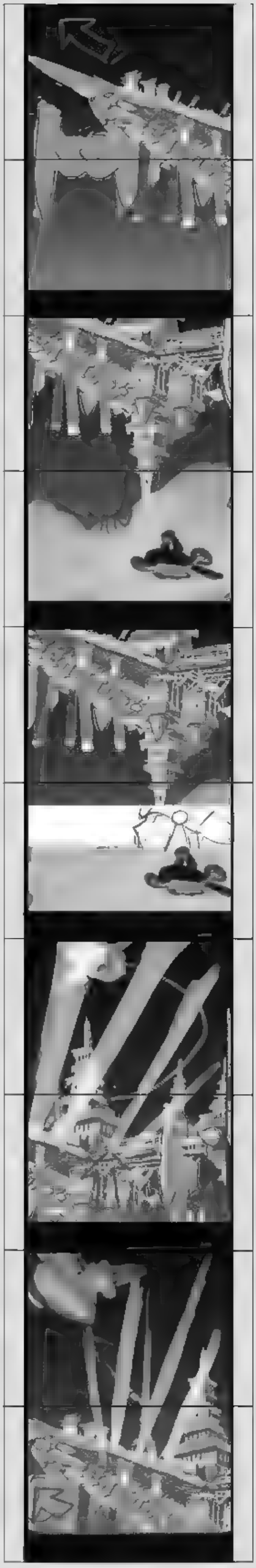
エル「！
レッドさん！！
地面が——！！」

破片、ゆっくりと舞い上がる。

「ゴガガガ」と大音響。

## ベルーガとの対決シーン

ベルーガの対決シーンのボツ絵コンテ。勝利を確信したレッドの足元に大きな亀裂が走り、急展開を予感させる緊迫したシーンだ。



ゴールデンロアが左へスクロール

ゴールデンロアは2D絵。
夜のシーンなので照り込んで暗く加工してください。

画面下へスクロール。雲に潜みながら
ゴールデンロアと並行するスメーグ。

※雲は左から右へ流してください。

スメーグ、ゆっくり上下

ベルーガカットイン表示

ベルーガ「・・風は良好」

ベルーガ「・・ん？」

ベルーガのセリフの後、画面上にスクロール。

サーチライドが次々に点灯し、アスモデウスが
飛んでくる。

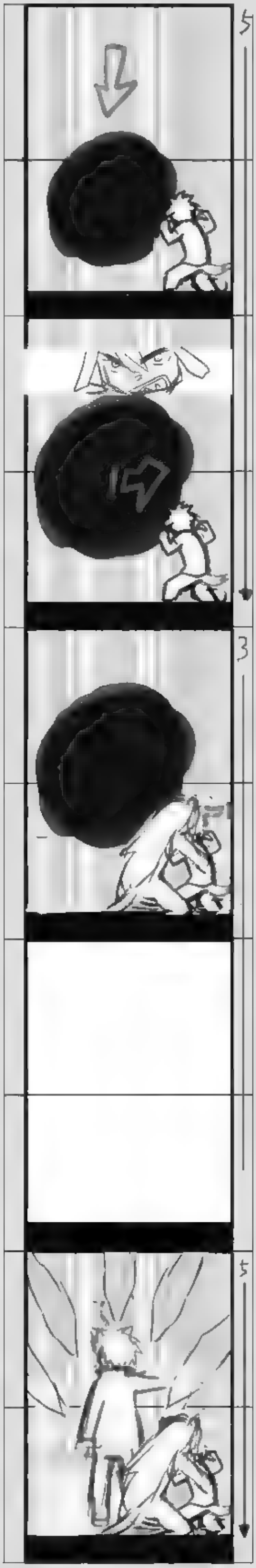
アスモデウス、ゴールデンロアに接近し、ダハーカ
を落とす。

アスモデウス そのまま飛び去る。
画面フェードアウト。

## ゴールデンロア潜入シーン

航行中のゴールデンロアに潜入するダハーカを描いた絵コンテ。本編にはなかった夜のシーンが新鮮。

SB Story-Boards ストーリーボード



シェイドマーキスが上から落ちてくる。

迫ってくるシェイドマーキス。

レッドカットインが表示され、セリフ。

リンツ「！！」
レッド「バカ！、逃げろっ！！」

リンツ「ひ……っ！」

ショコラ画面右からリンツをかばうように左へ。

ショコラ「リンツ君っ！！」

画面フラッシュ

ショコラ「きゃあああああっ！！」

フラッシュ フェ ドしながらあけて。

エル「大丈夫ですか？」
ショコラ「え … ？」

## エルがショコラを守るシーン

パセットでのクーパースからの攻撃からショコラと子どもを守るエルのボツ絵コンテ。ゲーム本編では登場しない氷の呪術を使用している。

[redacted]

エル「大丈夫ですか？」
ショコラ「え――？」

暗転、下から開けながら、

エル「ケガはありませんね？」
ショコラ5歳「う、うん」

※基本はv1dam07040だが、全体的にもやっぽくしてぼかす。

## エルが幼いショコラを守るシーン

左図の絵コンテの後にフラッシュバックするように考えられた絵コンテ。幼いショコラがエルに守られているシーンだ。これらは、本誌 P196 で紹介したショコラが幼少期にエルと出会っているという設定がシナリオに組み込まれていた時期に描かれた。

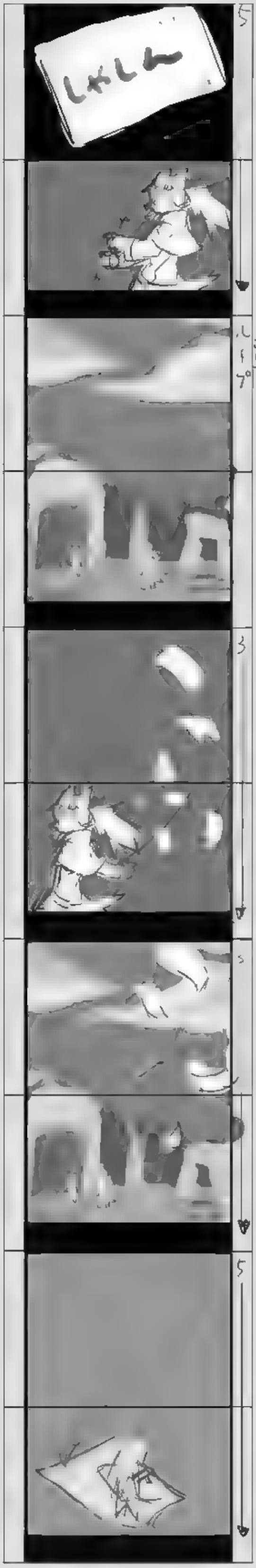
黒画面からゆっくりフェードイン

できればドアがゆっくりと開く描写を入れる。

ゆっくりと下から黒グラデが上がってきて写真が見えるようになる。
2秒ほど写真止めて写真を見せる。

## エルが孤児院を出ていくシーン

エルが眠っている院長に気づかれないように孤児院を後にするシーンの絵コンテ。写真には幼いショコラと今と変わらぬ姿で映るエルが見える。





画面フェードしながら
上画面写真アップ。
下画面にレッド、紙を破いている
アニメ（3回程度ゆっくりと）

※余裕があればレッドが破くと上の写真もゆっくり
四散しながらフェードアウトさせる。

下画面BGは空？

エル「レッドさん！」

この声で次のカットに切り替え。

ここはサモエドの2.5Dの総本山前を使用。
（キャラがこういう感じに立てればどんなレイアウトでもOKです。）

エル「どうしたんですか、行きますよ」

レッド「あー！。今行く！」

さっきのカットになって

レッド「関係ねーよなっ！」

の台詞と共にレッド左へ移動し、
絵が左の様に切り替わり、写真の切れ端が
宙を舞う。

※場合によってはここのカットは削除。

さっきの総本山前のカット。
レッドはエルの近くまで移動している。
画面に先ほどの写真が舞い上がる。

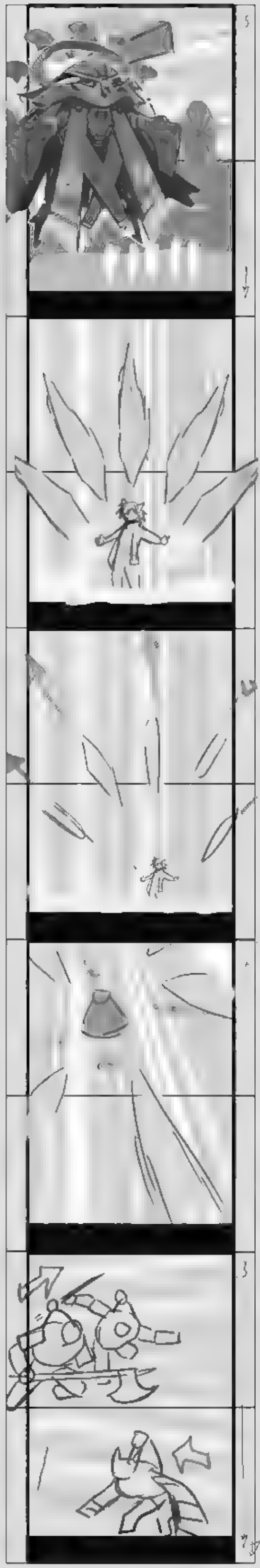
フェードで入ってくる。
写真の切れ端がゆっくりと落ちてくる。

※地面は緑色グラデか、繰り返しテクスチャー

※なんか企んでるっぽい印象を受ける表情に
なっちゃっている。

## レッドが写真を破るシーン

左ページの絵コンテに登場した写真を見なかったように破るレッドのシーン絵コンテ。



オペラ、攻撃しようと構えている。

※BGイメージ背景動かして、
できれば集中線エフェクト入れてください。

ここは2.5Dの背景をそのまま使ってください。
村人が複数配置されています。

エルと氷。氷は微妙に上下している。
（このシーンは他でも使いまわします。）

←もや、次第にはれていきます。

画面引きつつ、飛んでいくツララ。

エル「行けっ！！」

迫るツララ。

オペラ「氷術！？」

上画面、カルア、グレン、攻撃ポーズで

カルア「室長っ」

※BGイメージ背景動かして、
できれば集中線エフェクト入れてください。

下画面レッド
レッド「させるかよっ！！」

## エルの氷術シーン

ティアマトに向けてエルの氷術が襲いかかる緊迫したシーン。

※バセット・廃船・部屋Cの3Dステージを使用

カメラちょっと回り込む。
(ブランク、エルがちょっとスクロールする程度。)

膝をついているエル。カガミ石が壊されている。

にたあっと笑うブランク。
※ブランクのカットイン表示

ブランク「俺の勝ちだな」

カガミ石から光が放たれる。

※画面フラッシュし、空に向かってビームを放つ。
その後は画面の様に赤いフィルタをかける。

画面　空を見上げるようにPAN。

画面上から下へPAN。

※ファラオ・ラウム研究所・屋上
序章のパイオンを使いまわし。

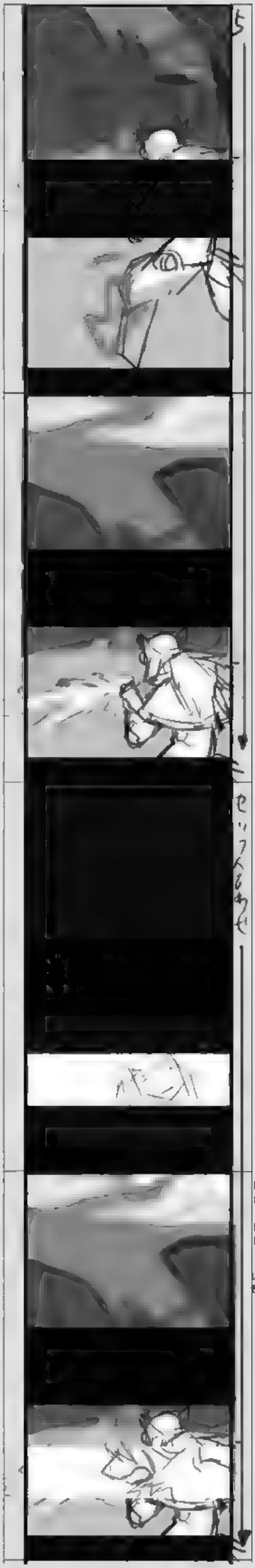
パイオンカットイン表示。ニヤリと笑う。

パイオン「パイオン　クックック……」
パイオン「パイオン　まずは、1つ……」

※パイオンが立っているところ、及び立っているパイオンはv2dem00030の物を使用してください。

## タルタロスの封印を解くシーン

ゲーム本編とは違い、タルタロスを封印する遺跡を舞台としたボツ絵コンテ。



向こうにもう1つ、砂のかたまりがある。

レッド「ネロ……」

画面真っ暗。レッドの回想
ネロのカットインのみ表示。
(分かりにくいようであれば回想で前のシーンを再現)
ブランク「お前も俺と同じ、ハイブリッドってことだよ　兄貴」

レッド「は……はははは……」
2人のジェネレーターを抱き抱いて笑いだすレッド。

レッド「ははははは……」
レッド「あはははははは……」

レッドカットイン。
その目から涙が一筋こぼれる。

## ネロとブランクとの別れのシーン

辛くもネロとブランクに勝利したレッドだが、敗れた彼らの体は砂のように融解してしまう。悲しいハイブリッドの運命を描いたボツ絵コンテ。

背景はボス3Dステージで。

メダリオンが落ちていく。

ベルーガ「　　！」

サラマンデル横から出てきて、
メダリオンを取る。ベルーガに当たった瞬間カットチェンジ

フラッシュ

フラッシュして「カシャン」と、メダリオンをセットした
SEを出す。

※出来ればベルーガは銃+手、二の腕、その他
の3パーツに分けて、カチャっと構える演出を
入れてください。

煙が左右にはけていき、
後ろにラーレスコアのシルエットが現れる

次の瞬間　何かが光り　画面フラッシュ。
コアと背景は3Dモデル。

レッド「！」
レッド「伏せ――」

フラッシュ

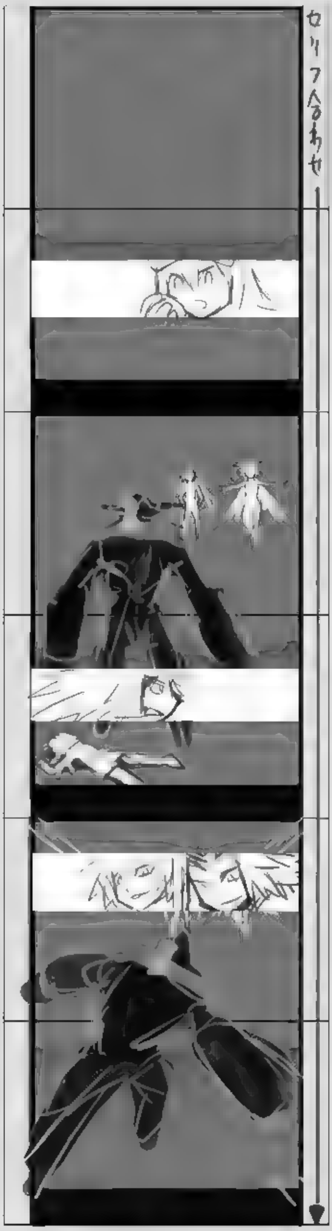
フラッシュあけて、やられるみんな。
※レッド、地面に叩きつけられた瞬間と、う感じでちょっと
上下に揺らす

レッド「うああっ！！」
ベルーガ「・・・！」
エル「くっ　　っ」

※エルは顔パーツは別にして　微妙に
顔を上げるようなアニメをつけてください。
次のシーンでも使用します。

## ラーレスコアとの戦闘シーン

ラーレスコアの激しい攻撃に傷つく仲間たち。
本編とは一味違ったラーレス内でのイベントシーンだ。




背景は洞窟の3Dステージ。
ゆっくりとカメラ回転して、背景がうごく。
ショコラカットインで通信。

カメラなおも回ってベルーガたちがフレームイン。
ネロはv2dem02020の物を使用。浮いて上下している。
サラマンデルはニュートラル。

2DのエルがK横たわっている。
（ヒンデンブルグで使いまわせる物にする）

ベルーガカットイン表示。
ベルーガ「悪いが、こちらも手一杯だ」

ネロとブランクの余裕の表情のカットインが
表示される。
ネロカットインは8話の物を使用。

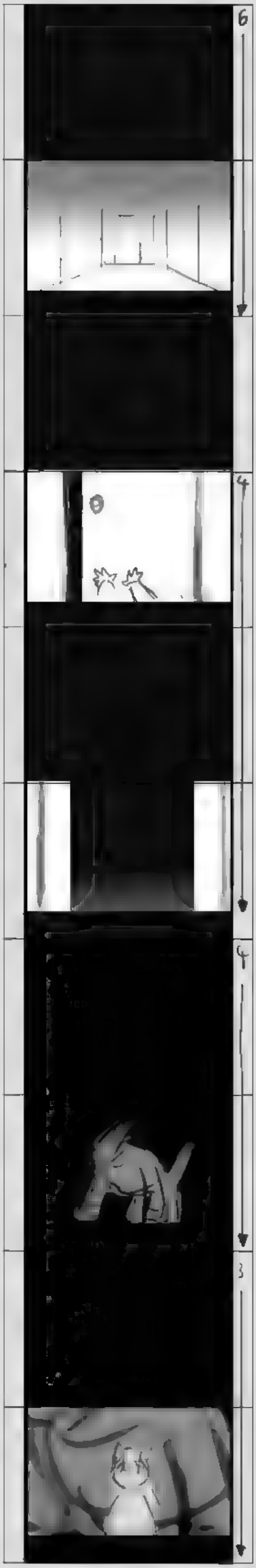
その後、カメラぐっと寄りながら
ベルーガ攻撃モーションか、ダッシュモーションで
突っ込む。同時に画面ホワイトアウト。

画面には汎用の効果線エフェクトを表示。

## ベルーガがネロとブランクに闘いを挑むシーン

ラーレス内でネロとブランクに襲われるベルーガ。
倒れたエルをかばいながら、厳しい闘いに身を投じるベルーガを描いたボツ絵コンテ。

SB
Story-Boards
ストーリーボード



## レッドの記憶を辿るシーン1

バイオンの研究所でのレッドの記憶を垣間見るシーンのボツ絵コンテ。

画面を上下させてながら廊下を進む。
レッド(幼)の視点から見た映像。

背景は3D(バイオン研究所の使いまわし)
サイレンと共に画面が赤く明滅する

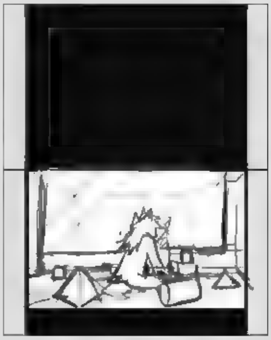
突き当たりのドアが開く。
※手は出さなくてOKです。

ドアの向こうに広がる闇。
※(一応入り口なので 光が少し部屋内に入っている。)

なおも進むと、(ここからはゆっくり)
ダハーカがフェードインしてくる。

暫く近づくと、画面がフェードアウト。

ダハーカのアップになり、次いでレッド(幼)の顔が写りこむ。



ゆっくりフェードイン。

手前の積み木、レッド、遠景がゆっくりスクロールしてカメラが動いている様子を描く。
カメラが動くと写っているレッドが見える。

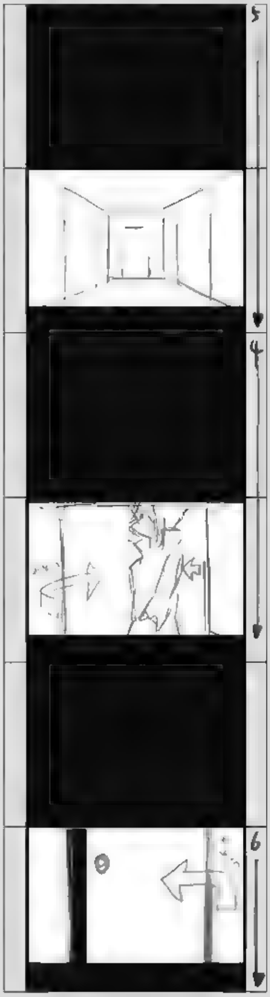
ゆっくりフェードアウト。

## レッドの記憶を辿るシーン2

積み木が散らかる部屋で、一人ぼっちで遊んでいる幼いレッドの姿が見えるボツシーン。

## レッドの記憶を辿るシーン3

レッドの手を引いて逃がそうとしているメルヴェーユの登場するボツシーン。



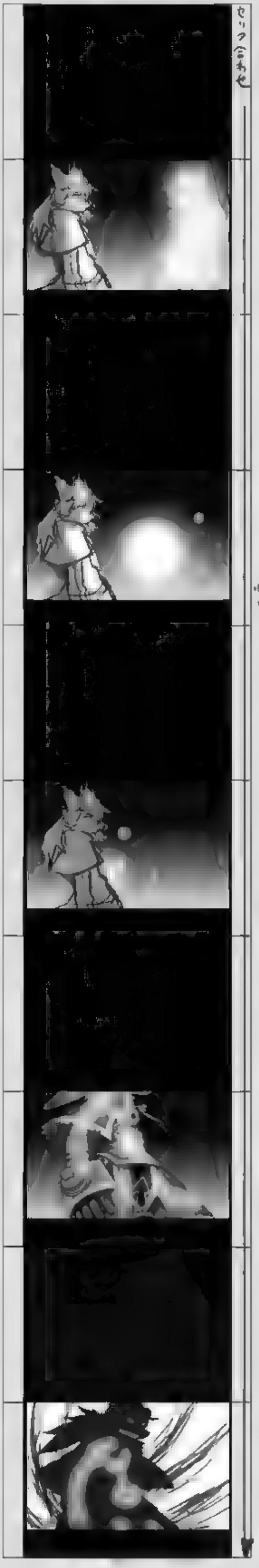
画面を上下させてながら廊下を進む。
レッド(幼)の視点から見た映像。

背景は3D(バイオン研究所の使いまわし)
※実際に使用する3Dステージ(ボス戦用背景)を使用。

画面上下しながら、カメラ右の方へ振り向く。
レッド(幼)の手をつないでいるメルヴェーユが見える。
(右からスライドしてフレームIN。メルヴェーユも上下)

また正面に向き直ると、目の前にはドアがある。
その後、ドアがゆっくりと開く。

ひらきつつフェードアウト。




レッド 幼「の身体が明滅しはじめる。

レッド 幼」「ボクはボクを忘れて普通のヒトになろうとした」

レッド 幼)の身体、光るたびに 段階的に
透明になっていく。

レッド 幼「逃げて逃げて、幸せになろうとした。
でも、わかるでしょ? もう、逃げられない…… 」

※右にレッドを反転コピ 。明滅させながら光のエフェクト
を表示する。この時、左のレッドは繰り返しを明滅させる。
別パターンを1つ持って明滅させる?)

名前のない少年 光の玉に変わる。
光の玉 レッドの方へ近づいていく。
レッド「1個だけ、教えろよ」

[redacted]。

レッド 幼」「なに?」

右のレッドが完全に消えて光となった後に、
その光が(フェードで? 球へと変る。
その後その球はゆっくりと明滅して、小さな光を
散らしながらレッドの所へと飛んでいく。

レッド「オレは、なんなんだよ」
レッド(幼)「その答えは、もうわかってるはずだよ」

レッドの体に入る光。

光の玉、レッドと同化して消える。
呆然と自身を見下ろすレッド。

カット切り替わって、レッド首から下。
その身体にハイブリッドの紋様が浮かび上がる。

レッド「オレは……オレは …… 」

そのあと、上へスクロールしながら

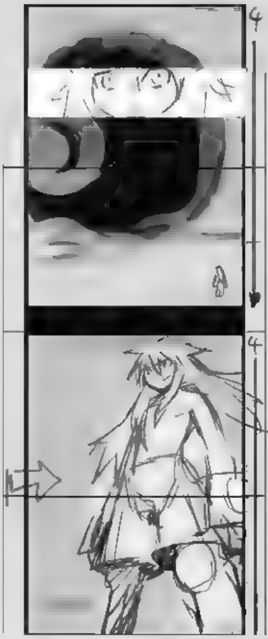
フラッシュして黒いシルエット、の様な形状に変化。
同時にバックも禍々しいイメージ背景に変化。

ヒトとはかけ離れた、兵器のようなその姿。

レッド「うわあああああああああっっっ!!!!」

## レッドの覚醒シーン1

レッドのハイブリッドとしての覚醒シーンのボツ絵コンテ。



フェードイン。

部屋の一角が円形に切り取られ、
その断面ではプラズマのようなものが弾けている。

背景はボス戦用の3D背景に穴をあけ、
周辺に電撃エフェクトをちらちらと表示。
できれば、煙の様な物を漂わせる。

向こう側には空と浮島がくりぬかれている絵
が見える。
手前には直立するレッドを引きで表示。

目を見開くエル。カットイン。

かめら、後ろを向くように振り向く。
すると 右からレッドTがフレームイン。

## レッドの覚醒シーン2

覚醒と同時に放った強力な電撃で大穴を穿つレッド。非常に派手な演出でハイブリッドとしての存在感を示すボツ絵コンテ。

背景はフレンチジュノ戦が行われる3Dステージを使用。
(基本的にユルルングルがいた所と同じ様な感じ。

カメラ少しアオって、加速度的に フレンチジュノに寄る。

フレンチジュノのカットインと共に
[redacted]示。

その後フェードアウト。

## タルタロスからのオーダーシーン

ゲーム本編には存在しないタルタロス版のユルルングルが、オーダーを送るシーン。無表情のユルルングルが不気味に描かれたボツ絵コンテ。

SB Story-Boards ストーリーボード

BGは空。
カメラの前を横切る3つの光。
（手前が一番大きく、奥を小さくして遠近感を持たせる。）

カメラひきつつ　回り込み、その後上を向く。

暗雲に突き刺さっている3つの光。
そして暗雲からはスパークのエフェクトが出続けている。
（スケール感を損なわないように。）
※暗雲の部分はv2dem00030で使用したものを使用。

カメラ雲を見上げるようにPAN。
魔方陣らしきもの（デザインは別途お願いします）が広がる。

## タルタロスの封印がすべて解けるシーン

タルタロスの封印が解け、上空に巨大な紋様が浮かび上がるシーン。

○ファラオ上空

画面フェードインし、すぐに
光に包まれたバイオンがラーレスに向かって飛んでいく。

※タルタロスはv2dem11010の物を使用。
背景はv2dem00040の物を使用。

※光球の中のバイオン飛びながらフェードアウトさせ

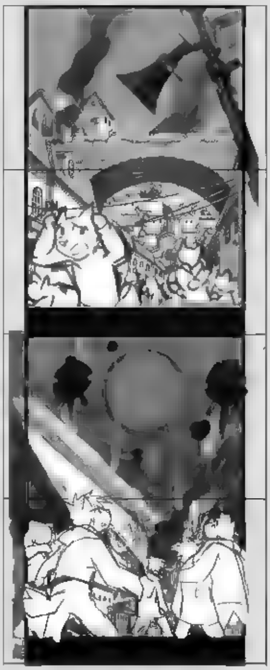
その後画面ちょっと引きつつ、下へPAN。

ラーレスとレムレスの咆哮とともにシェイドが放出される
（画面ちょっと揺らす。）

基本的にv2dem00040を流用。
ラーレス、レムレスの位置の調整とタルタロスの配置。

## シェイド侵攻シーン

ラーレスとレムレスから大量のシェイドが放たれるシーン。



※素材は基本的にv2dem09010の物を使用。
画面ゆっくりフェードインしながらセリフを表示。
雲や人の動きはスローモーションのようにゆっくり。
そして、ループ。（セリフが長いので）

エル「あなたが今、逃げているのであれば、
あなたが今、戦っているのであれば、
あなたは幸いです。 あなたは今まさに、
自分という存在の意味を、明日という希望の意味
をその手にしている。」

エル「あなたが今、たった一人で、しかも全てに
絶望しているのなら、あなたは幸いです。
あなたはこれから、誰かと共にある幸いを、
存在と希望という幸いをその手にすることができる」

画面ゆっくりフェードインしながらセリフを表示。

エル「不幸とは　たった一人、孤独であることではありません。
不幸とは、諦め、絶望することではありません。
不幸とは　自らの周囲にある幸いに気付けなく
なってしまった、その状態を言うのです」

エル「あなたが今、自らを不幸であると思うのなら
顔を上げてみてください。あなたが今、自らを不幸である
と思うのなら、立ち上がってみてください。
あなたの幸いは、今、あなたの目の前に存在しています」

※背景　タルタロスについてはv2dem11010の
物を使いまわす。
羽冠拡大にして寄りにします。

## タルタロス出現に戸惑う人々のシーン

タルタロスが現れたことで、エアデールとファフオの人々が逃げ惑う様子が描かれたボツ絵コンテ。ゲーム本編では、エアデールのシーンのみモーションイラストデモで表現された。

※素材は基本的にv2dem09010の物を使用。

[illegible]以降基本尺はセリフ合わせなので
基本的に[illegible]で

上画面はコアを封印しているエル。

※素材はv2dem11050の物を使用。

下画面フェードインしてきて、セリフ。

この時、通信機を持った左腕が出てくる。
また、できれば照り返しをアニメーションさせる。

エル「今、みなさんの隣には誰がいますか？」
エル「今、みなさんはどうしているのですか？
侵略者から逃げているのですか？
侵略者と戦っているのですか？
それとも全てを諦めて、明日に絶望しているのですか？」

そのあと上画面だけゆっくりフェードアウト。

上画面フェードイン。

※背景普通の街ならばどこでもOK。スピノ・・？

エル「あなたが今　誰かと共にいるのなら、
あなたは幸いです。あなたはそのヒトの手をとり、
背を守り、助け、励ますことができる」

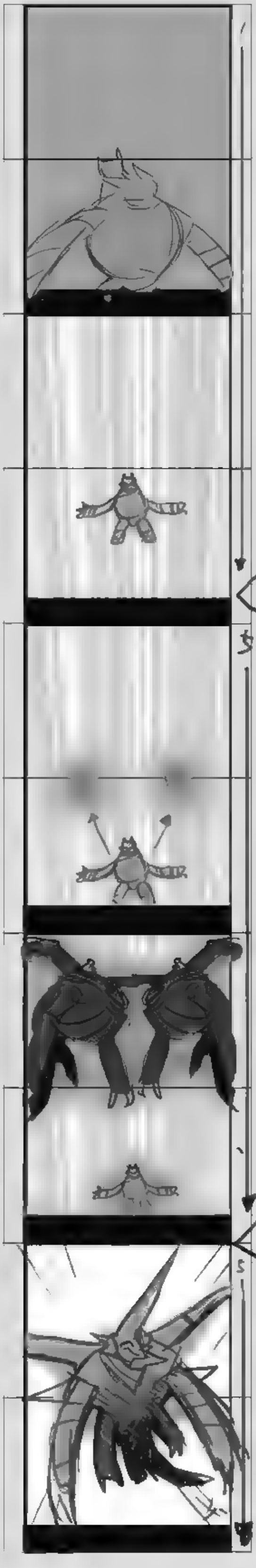
そのあと両画面フェードアウト。

## 世界中にエルが語りかけるシーン

無線機から世界に向けてメッセージを送るエルのシーン。
激しい闘いの中でエルが自分の想いを伝えるように描かれた。

## セプテントリオンに変化するシーン

ダハーカがザイリタとスルワラと融合してセプテントリオンに変化するシーンのボツ絵コンテ。初期に描かれたため、旧デザインのセプテントリオンが登場している。



ダハーカアップからすぐ引き。
同時に背景をレムレスハートの間の3D背景から
イメージ背景にフェードでチェンジ。

※ダハーカはッドがあまり見えないようになるべく
アオリ気味のアングルで。

この間にレッドのトランスのアニメーション。

ダハーカからコアが二つで出ていき、

ザイリタとスルワラの
幻影（3Dモデルを半透明に？）を表示し、
同時にダハーカが光に包まれる。

画面フラッシュし、

画面フラッシュ

フラッシュあけるとセプテントリオンが登場。

レッド「コレで最後だっ！！」

レッドの声と共にズームしつつフェードアウト。



SB Story-Boards ストーリーボード

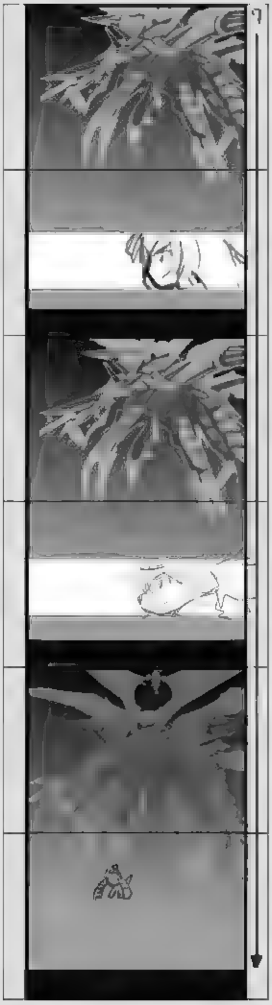
背景に炎と煙が立ち上り、空からは数条もの稲妻が落ちる。
浮島の破片が別パーツでゆっくりと宙を浮き。
更にゆっくりとタルタロスが浮遊している。

※背景は何処でもいいですが、ファラオのどこかで空が見えるところにしてください。
2.5Dを流用した方が良いでしょう。

※タルタロスや破片はv2dem09010の物を使用。

## タルタロスからのオーダーで暴走するレッドのシーン

タルタロスから送られてきたオーダーで暴走し、トランスしてしまうレッド。
まわりには怯える人々が描かれている。



セプテントリオン画面右上からゆっくり降下。
同時にレッドトランスのカットインを表示。
※背景はタルタロス 玉座の間の3Dステージ。

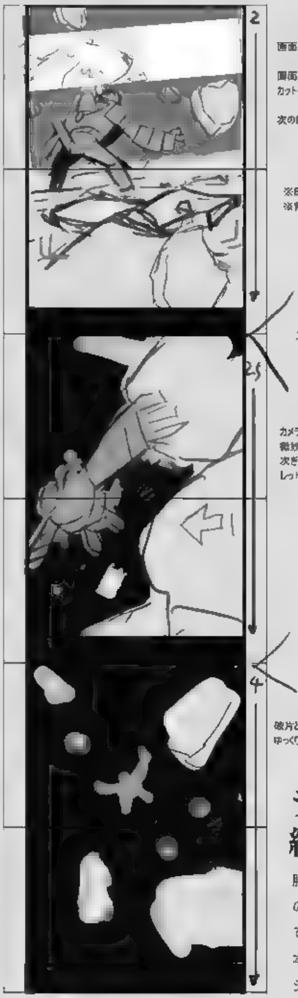
※トランスのカットインはv1dem 2030を使用する。

セプテントリオン落ちながら、
カットインがトランスから通常にフェードで変る。

セプテントリオンがゆっくりと降りながらフェードアウトし、逆にダハーカがフェードイン。

## ラストバトル終了シーン1

セプテントリオンからダハーカに戻るシーン。この時点ではセプテントリオンでラストバトルを行う予定だった。



画面上から複数の破片が落ちてくる。

画面左から走ってくるレッド、地面がわれ、レッド驚くカットインを表示。

次の瞬間大音響と共に。画面が揺れて画面がブラックアウト。

※床破壊のアニメの流れはv1dem060 0の物を流用。
※背景はタルタロス内の廊下

ブラックアウト

カメラパンすると床の淵に捕まっているダハーカがフレームイン。
微妙にフラフラ。
次ぎに大きく画面が揺れたかとおもうと、
レッドの絶叫と共に画面はまたブラックアウト。

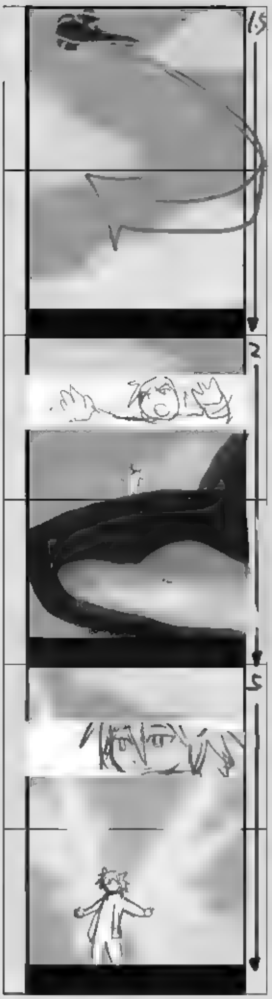
ブラックアウト

ゆっくりと

破片と共に落下していくダハーカ。
ゆっくりとフェードアウト。

## ラストバトル終了シーン2

勝利したのも束の間、タルタロスの崩壊が始まり、亀裂の中に落ちていくレッドとダハーカ。ゲーム本編とは大きく印象の異なるシーンだ。

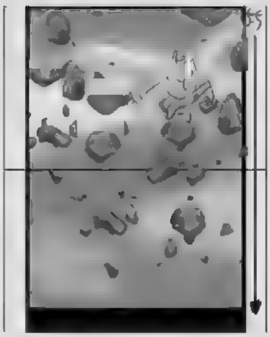



## エルがレッドを救出するシーン1

レッドの危機を感じ取り、呪術による翼を広げるエル。
初期のエルは、多彩な呪術を扱うように描かれることが多かった。

## エルがレッドを救出するシーン2

落ち行くダハーカの元に辿り着くエルを描いたシーンの絵コンテ。



## エルがレッドを救出するシーン3

タルタロスの崩壊に巻き込まれていくレッドとダハーカ。
暗闇の中で呪術の翼で飛来するエルを見つけるレッド。
優しくエルを抱きとめながら、いよいよエンディングへと
移行していくシーンとして描かれたが、実際に使用される
ことはなかった。

SB
Story-Boards
ストーリーボード

以降ゆっくりフェードインして、ゆっくりフェードアウトして消える。
シェイドの残骸の上で喜ぶカルア。そしてグレンとオペラ。

※背景はどこかの街

ネロとブランクにそっくりな子供。

※背景はなんでもOK

※アスモデウスコックピット（使いまわせれば使いまわす。）

ゆっくりとフェ　ドインして、ゆっくりと消える。
※ベルーガはvidem12070を流用。顔は修正。

スメーグが舞い上がる。
雲が流れる。

写真が倒れている。
柔らかな表情のベルーガ。

以降ゆっくりフェードインして、ゆっくりフェードアウトして消える。

※バックはアスモデウスコックピット

止め絵。
戦艦に追われているダハ　カ。街が爆撃されている。

※バックは適当な街。

領収書の束が舞う。
怒られているレッド。
バックは先ほどの街。

## 幻のエンディングシーン

本誌P285のシーンからのこのエンディングへと移行していく予定だった初期エンディング絵コンテ。勝利の喜びに沸く仲間たちの姿は、ゲーム本編のエンディングでも引き継がれている。
しかし、途中のシーンで見られるネロとブランクに似た赤ん坊や、ハンタ　としてのその後が描かれているなど、非常におもしろい演出が盛り込まれている。

# ソラトロボ トリビア

## Solatorobo-Trivia

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

### キャラクター編

**olatorobo- rivia**

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

「ソラトロボ」の開発者が語る珠玉のトリビアの数々!! その数なんと100!!

# キャラクター編

## 1 レッドさんは青かった!!

ご存知主人公のレッド! 初期の設定では主人公は青い服を着ていて**"ブルー君"**と呼ばれていました。"レッド"という名前も**「赤いからレッドでいいいじゃん」**という理由で付けた仮の名前だったのですが、なんとそれが正式名称に!

## 2 トランスした時のレッドの服はどうやって元に戻っているの?

実は、裏設定があるんです。
レッドの服は、初めて「ハイブリッド」として覚醒した時に一度全てが分解され、その後の**レッドの服はナノマシンによって新たに形成**されることになりました。レッドがトランス状態になった時は服を構成していたナノマシンの結束が解け、上半身の衣服が消え去りますが、イヌヒトの姿に戻った時は、ナノマシンによって元に戻るという訳です。

## 3 レッドの傷はいつできたのか

小説『レッドデータ・チルドレン』の最終話で語られています。この傷は、レッドが幼い頃の物です。暴走によってトランスしたレッドを正気に戻すため、ロゼがレッドの剣を折った際、その**破片で斬ったこと**でついたのです。

## 4 ショコラはネコヒトだった?

イヌヒトの女の子ショコラは、なんと初期の設定では、ネコヒトでした。その証拠に初期のショコラのイラストに描かれているしっぽは、ネコヒトのものなのです。設定画制作を繰り返していく内に**いつの間にかイヌヒト**になってしまいました。これにはチーム全員が衝撃を受けてました。(笑)

## 5 ショコラもかつてヒトだった?

ショコラは、超初期設定で**「ヒトヒト」**という種族。つまり人間でした。初期の設定イラストには、ちょこちょこと耳やしっぽのないショコラのイラストが出てきます。

## 6 ショコラの計器アクセサリー

このアクセサリーは、元々アスモデウスの操縦をする時に、**コックピットでこのアクセサリーを有線接続**。アスモデウスの状態を確認するという旧設定のためでした。設定自体はなくなりましたがその名残がデザインに残っているのです。

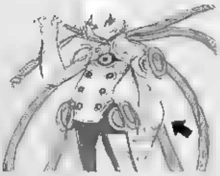
## 7 エルはすごい大ぐらい!?

本誌に掲載しているプロトタイプ5時期の少年エルには、ものすごい「大ぐらい」という設定がありました。これは、単なる設定だけではなくて、**エルにいろいろな食べ物を与えて成長させていくミニゲーム**が存在するなど、ゲームに関わるようなものが考えられていました。

## 8 ベルーガの名前は「リンクス」だった!?

ベルーガの名前は、開発初期では、**「リンクス」**という名前でした。デザインのモチーフとなった「オオヤマネコ」が由来で、けっこう長い間この名前で呼ばれてました。ちなみに松山は今でもたまに「リンクス」と呼んでしまいます。

## 9 ブランクの服装デザイン由来



ブランクの服の初期デザインは、**バイクレーサーの服装**をモチーフにデザインされていました。その証拠に腕の部分にふくらみがあります(空気抵抗を軽減するためのもの)。バイク大好きのWAKAならではのこだわりなのです。

## 10 フリット(星)とアメリ(薔薇)

スピノー名コンビのフリットとアメリ。2人のデザインのモデルになったのは、**「星の王子さま」に登場する「王子さま」と「バラ」**。コスチュームデザインにも「星」と「薔薇」が盛り込まれています。そんな訳でアメリはちょっぴりワガママなのです。

## 11 フリットとアメリはじょじょに小さくなった

フリットとアメリは、開発初期からサブキャラクターとして登場していました。そんな彼らが最初に描かれた設定画が下図！なんとかなり身長が高かったんです！でも開発が進むにつれ**徐々に二人の身長は小さく設定**されて今ではご覧の通りという訳です。

## 12 シアンが主役!?

開発初期では、**シアンはメインキャラの一人**で、非常に重要なポジションだったのですが、ストーリー根幹からの見直しで、いつの間にやらサブキャラクターへ…。諸行無常です。

## 13 パンタ君の謎

パンタ君には、**鼻が描かれていないため**、そもそもイヌヒトなのかネコヒトなのかチーム内でも議論になったことがあります。一時期どちらでもない異種生命体なんておかしなことを言う人もいたとか。

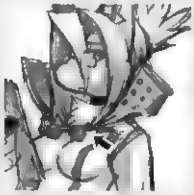
## 14 幻の企画その名は「テイルカプリッチョ」!?

「テイルコンチェルト」の開発が終わって間もなくの頃、企画書が作られた幻の企画。それが「テイルカプリッチョ」!! パンタが拾ったロボをカスタムしながら冒険するという、**パンタが主人公という驚きの企画**でした。(もちろんボツでしたが)ちなみに「カプリッチョ」とは「奇想曲」という意味です。

## 15 メルヴェーユにハイブリッド疑惑!?

「ソラトロボ」の裏設定をまとめたエクセルデータの中に走り書きされていた「メルヴェーユはハイブリッド」というメモがありました。脚本担当ケモノグチに詰め寄ると**「否定できない妄想です」**との事。もちろん妄想ですよ！たぶん…。

## 16 サングラスなメルヴェーユ



メルヴェーユはメガネとは別に、**色つきの丸いサングラス**をもっていました。WAKAの描いた初期デザインのメルヴェーユの胸元には、サングラスがかけてあります。

## 17 死ぬ予定だったキャラ

初期のシナリオでは、なんと**メルヴェーユは第二部でハイブリッドに殺される予定でした！**ですが、登場キャラクターはよほどの事が無い限り殺すのは止めようという想いから、ケモノグチが阻止。もしかしたら、メルヴェーユ大好きのケモノグチの愛だったのかも。

## 18 外伝キャラクター誕生秘話

本誌P106～107に掲載しているイメージイラスト。あのイラストが元で小説「レッドデータ・チルドレン」の**カーマインとロゼの設定**が生まれました。ちなみにクイニィの設定もなんです。

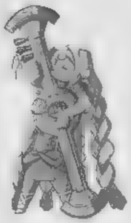
## 19 クイニィはハイブリッド被験者の一人

不思議なサブキャラクター「クイニィ」。
実は、彼はセブン・チルドレンの前に処分扱いになった**ハイブリッド被験者の一人**です。その時のコードネームは**「クリムゾン」**。カーマインとともに脱走した後、エアデールで暮らしているんです。

## 20 クイニィの本のヒミツ

物語序盤でレッドが、クイニィから貰う謎の「本」。プレイヤーのやり込みによって、記録されるものだが、実はこの本は最初はなんと白紙！ここに書かれていることは、実は全てレッドが書いたものなんです。この本を手にした時(本が光ったように見えたという瞬間)クイニィがレッドと最も同調するように催眠術をかけており、本を開いたときにはレッドの感覚、行動を支配します。つまり、**クイニィがレッドの身体を使って本に記している**のです。本のページが開けないという感覚も、クイニィがレッドに違和感のないよう理解させるため、記憶を操作しているからなのです。実は、勉強嫌いのレッドに対するクイニィの「もっと勉強してほしい」という配慮からなんです。内容にシェパルド共和国の基礎知識が多いのはこれが理由です。

## 21 キャラクターの名前が海外版だと…



「ソラトロボ」に登場するキャラクターの中には、**海外版では名前が変更**になっているものがいます。例えばエアデールに住む音楽家「スフレ」の場合は、海外版では、「イギー(Iggy)」という名前です。海外で考えられるそのキャラクターのイメージが違うなど、理由は様々ですが、他にも探してみると意外な発見があるかも。

## 22 アプリコはやさしい女の子だった!?

ファラオのクイズ大会に登場するキツイ性格の「アプリコ(旧設定ではイリアという名前)」は、当初中央ターミナルの左側にいる巨大イヌヒト「のろまな大男(旧設定ではグーズという名前)」とのコンビで、**性格はやさしい女の子でした。**実はこの二人は、美女と野獣のような関係のお話が語られる予定でしたが、結果的にその設定はなくなりました。

## 23 結晶石を継承したのは誰!?

開発初期の設定では、バセットの結晶石は、上図の旧キャラクター**「イリア」が継承**しているはずでした。
しかし、実際はオペラが継承していたのですが、本人はその事実を知りません。

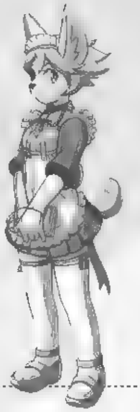
## 24 オペラは極悪人だった!?

オペラは元々極悪人という設定でした。肌がグレーで描かれているイラスト(下図)はその設定を元に描かれています。実は、初期設定ではボツキャラクター**「フール」の娘という設定**があったためです。そう言われれば二人の顔そっくりですよね。

## 25 オペラは隠れ呪術使い!?

オペラには、呪術に強いネコヒトらしく、**氷系の呪術を使える素質**があるという裏設定があります。ストーリー展開によってはエルとの呪術合戦があったかも?

## 26 フロマージュさんの謎



フロマージュの最大の謎。それは**「各地のクエスト屋にいつでも必ずいる」**こと。これは何故なのか……。ファンブックの漫画で語られている内容が真実かどうかはわかりません。
開発中期には、フロマージュ、クロマージュ、シロマージュ、ノロマージュ等々、多彩なフロマージュが生産される可能性がなきにしもあらずでした。中では、『フロマージュシリーズ』という最強ハイブリッド説が持ち上がることも。(笑)

## 27 フロマージュさんのデザイン秘話

開発当初、フロマージュさんの服は薄茶色に白のフリフリ、なんと**小さなメガネ**をかけていました。「おばあちゃんっぽい」との指摘を受け、現在のカラーリングとデザインに変更されました。

## 28 フローマジュさんのポーズの秘密

「クエスト屋」の看板に描かれているフローマジュは右手を耳に当てているような姿ですが、実は**通信器を耳に当てている**という裏設定がありました。初期設定では、背中に通信機を背負った姿で描かれています。これで各地のフロマージュと情報を交換しているのかも?

## 29 幻の「ブルーノの娘」!?

「トフィー」は開発初期では、メルヴェーユの助手として登場。実はその正体は**ブルーノの娘**でメルヴェーユの監視を行っているという役割でしたが、結果的にカットになりました。
デュエルシップでレッドのファンになる女の子「トフィー」とはまったく関係ありません。

## 30 ブルーノの趣味

ニボン国文化を好んでいるブルーノですが、没になった初期設定では奥さんを戦争で亡くしており、その奥さんがニボン国の文化が好きだったという設定が存在していました。しかし、その設定は採用されなかったので、最終的にはブルーノ本人が**単純にニボン国かぶれ**という設定に落ち着くこととなりました。

## 31 ゲベック

**決してロリコンではありません。**

すでに後戻りできない状態ですが…。ショコラに対しても、亡くなった相棒(ショコラの父親)のことを考えてのことなんです。本当なんです！

## 32 最初に出来たボスはカルア

開発初期に、α版(ひととおりのゲームの流れが入った状態)を作成する時に、**最初にボス戦やイベント、デモが作られた敵キャラクターはカルア**でした。実は、最初は嫌味な性格のキャラクターとして考えられていて、今のカルアとは大違いでした。

## 33 カムボーン好きのネコヒト？

新人ハンターの着ているベストには、ネコヒトなのにホネホルスターが描かれています。これは、開発当時にまめ助がデザインする際に、**イヌヒトのカムボーンに憧れを持っていて**、噛みもしないのにカムボーンを身につけているというアイデアからきています。

## 34 スーパーにゃっ太

ゲーム本編に登場する娯楽作品「スーパーにゃっ太」の元ネタは「**スーパージェッター**」という作品です。これは完全に犬丸の趣味ですね。

## 35 桃色ピーチ団のエンブレムに隠された思い!

桃色ピーチ団の鉄の掟は団員の恋愛禁止!
そんな彼女たちの掲げる桃色ピーチ団のエンブレムには、ハートをさかさまにして、剣で×を描いています。これは、**恋愛を拒絶する彼女たちの強い意志**の表明でもあるのだ!

## 36 桃色ピーチ団のヒミツ♥

空賊 桃色ピーチ団はもともと「**グレイハウンズ**」という名称でした。しかし、女性のみの空賊らしくないのでチームで緊急会議。その際に「桃色ピーチ団」というこのバカっぽい名前がゲームデザイナー・ナツムラの口から出たのです。そのまま即決でした。(笑)

## 37 クレープのお店の作業員

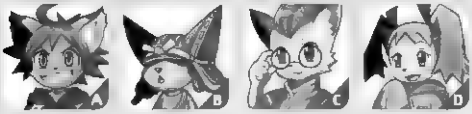
クレープのお店の作業員君は、実は**クレープにほのかに恋心**を持っています。
しかし、技術者として尊敬している師弟の念の方が強いため、進展する可能性はうすい！この恋の行方はいかに!?

## 38 カムボーンを噛む寸前で見つかる婦人

「女性が骨を加えるのははしたない」という設定資料として描かれた下図。
この婦人の名前は**ミルフィーユ**。大学教授を夫に持つ一児の母という犬丸が妄想した裏設定があるんです。

## 39 バセットの子供たちは A! B! C! D!

バセットの４人の子供たち。開発中では彼らの名前を仮に子供A、子供B、子供C、子供Ｄでしばらく開発を進めていました。改めて名前を決めても間違えないように、**アラザン(Argent)・ビスコット(Biscotte)・シュー(Chou)・デセール(Dessert)というＡＢＣＤを頭文字**とした名前がつけられました。

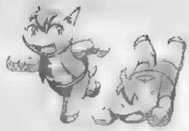


## 40 マウで修行する若者

マウで修行に励むフラッペとピューレ。あの二人は宙に浮いたり島を動かしたりしていましたが、実はあれは**本人たちの気のせいで**、宙に浮いていたのは下からの気流、浮島が動いたのはたまたまという驚愕の事実があるのです！二人には実は呪術の才能が無かったんですね。勘違いして空中にジャンプしたりして、命を落とさない事を心から祈るばかりです。

## 41 キャッツアンドリリース！

捕まえたコネコを、ロボの機能で転送しているワッフル。それとは違い、レッドがコネコを捕まえた時は、写真のカケラだけゲットして、コネコ自体はその場で逃がしています。これを**「キャッツアンドリリース」**とケモノグチは呼んでいます。(笑)



## 42 9071の意味

エルが最初にオハシラの儀のためオハシラに選んだ、実験体ナンバー**「9071」は「紅(くれない)」**と読めるようにつけられています。赤系の名前を付けられたのは、優秀なハイブリッドであるセブンチルドレンと数名(クリムゾンなど)しかいませんが、この可哀想な実験体の彼も赤系の名前をつけてあげたいとケモノグチが命名しました。

## 43 研究所にはもう一人博士がいた!?

外伝(レッドデータ・チルドレン)制作の際になんと**もう一人の博士**が登場する可能性もありました！この博士が作ったハイブリッドとメルヴェーユ謹製のハイブリッドとを競合させる構想でしたが採用には至りませんでした。

## 44 ファラオの悪徳商人の商売相手

ファラオの悪徳商人が食材を密輸するための商売相手は、**「空賊 カモメ団」**。彼らは、密漁した空魚を悪徳商人に卸していた**お得意さん同士**なのです。

## 45 グレン、カルアの師匠

**実はゲベックが、クーバース所属時代にグレンとカルアを鍛えました。**剣のことはもちろん、ハンターとして生きていくための、あらゆる事を叩き込まれた感じです。二人がフェアな戦い方を好むのも、ゲベック流の教えなのかも。

## 46 司会者さんの名前

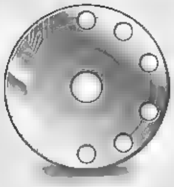
イベントを盛り上げる司会者さんの本当の名前を大公開!!
かわいい彼女の名前なんだから、大層オシャレと思いきや、実は**「うぐいすあんこ」**というとても渋い名前！彼女は、ニポン国出身で、本人は自分の名前にコンプレックスがあるらしい。
アイドルになるのを夢見て単身移住。司会業は所属している芸能事務所のお仕事として受けています。
がんばれ！うぐいすあんこ!!

## 47 ココナの秘密

ココナの元々のアイデアはファラオなど大都市の看板や店内のポスター、ヒトビトの**日常会話などに登場するだけのキャラクター**でした。
つまり「スーパーにゃっ太」と同じ、世界観を広げるためのポジションだったんです。それがいつのまにかチーム内で人気が高まり、クエストにキャラクターとして登場が決定し、楽曲まで作られるほど愛されるキャラクターとなりました。まさにトップアイドルへと駆け上がっていくようですね。

# 世界観編

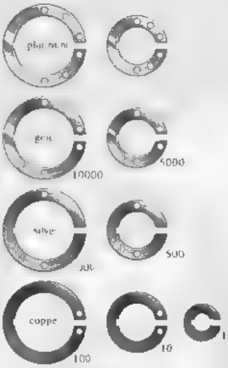
## 48 お金が存在しない世界だった



開発初期の世界観では**通貨が存在しない**世界でした。
物々交換や契約を交わして等価交換で依頼を受けるといった流れだったのですが、ゲーム的な面白さが感じられず途中でお金を登場させることとなりました。

## 49 リグは最初はリングだった

ソラトロボの世界で使われている貨幣のデザインは、開発初期ではリング状のものであったため**リングを短縮してリグと命名**されました。
最終的には、リング状のデザインでは貨幣として認識しにくいので、デザインの変更がかけられましたが、その名残で穴があけられたデザインで決定となりました。
ちなみに、海外版では"Ring"と表記されているんですよ。




## 50 公衆電話が掛けられる

当初アイデアとして、ファラオのマップ上にある公衆電話で**ワッフルの家にイタズラ電話が出来る**ように考えられていました。存在理由があまり見出されずにいたので結果的にボツとなりました。

## 51 ペットはトカゲ？

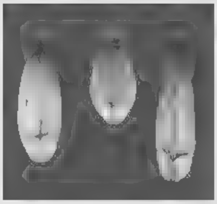
ソラトロボの世界では、ポピュラーなペットは、なんと**トカゲ**（爬虫類系）です。
他にもトリ（小説『レッドデータ・チルドレン』ではハチドリが登場している）や、ムシによるバトルが子どもたちに人気なのです。

## 52 バセットの孤児院

バセットの孤児院は当初、**扉だけしか存在しませんでした。**これではあまりに子どもたちが気の毒だということで、既存の部屋パーツを使って急きょ孤児院内部の新規マップを追加し誕生しました。

## 53 空魚の開き誕生秘話

シーリハムに吊るされている魚は、初期では「**開き**」で描かれていました。犬丸が背景担当の松野へシーリハムの背景ラフを渡した時に、魚が開きになっているんだという勘違いから誕生しました。実際には使用されていませんが、やたらとテクスチャがリアルにできた秀作。



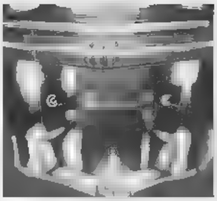
## 54 シーリハムのいけす

その昔、**シーリハムのいけすはとっても臭い！**という設定がありました。ですが、まわりから不評であったため、この設定は削除に。クグロフさんの怒った顔が目に浮かびますね。

## 55 ラグドール

エルとベルーガの故郷「ラグドール」は、アスモデウスで移動する際の**ワールドマップに載っています。**当初、エルを操作してラグドールの回想シーンを追体験するイベントがありましたが、演出の都合で削除。その名残でマップ上に、島の形のみ記載されているのです。

## 56 モノリスに浮かぶ文字



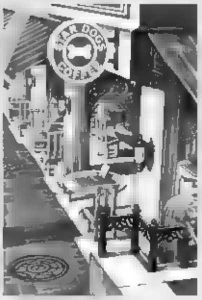
フツの塔のフロア内にある情報端末室のモノリスには『**CybarConnect**』という文字が表示されています。某作品では、悪名高い企業名ではあるんですが、詳細は謎のままです。

## 57 絵皿屋の立て看板

エアデールの絵皿屋内にある立て看板に書かれている文字は、実際には、画像を縮小する事により、読めなくなるのを前提に以下のような文章が書かれています。
**「皿皿　今日のお皿　お皿おさらオサラ　おさらを食べてはいけません」。**

## 58 スタドは外資系

ソラトロボの舞台であるシェパルド共和国では、フランス語が使われているので、看板などもフランス語で描かれています。
しかし、「スタードッグスカフェ」だけは英語表記。なぜならスタードッグスカフェは外資系企業だからなのです。



## 59 ムーンドッグカフェ!?

「スタードッグスカフェ」という名称が出来る前に、実は「ムーンドッグカフェ」という名称がありましたが、「どうせなら直球で勝負」ということで「スタードッグスカフェ」に決定しました。

## 60 エアデールのお嬢様

エアデールにある青い家に、開発初期に「ウエファ」という名前の、病弱なお嬢様がいる設定でした。ボツになった企画「エアリーダイアリー」の依頼人として登場する予定でした。

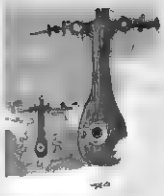
## 61 この世界の火薬は希少

この世界では黒色火薬は希少です。それは**活火山が無く、材料の一部である「硫黄」が採れないため**です。(例外としてニポン国には多めに残っている)
代わりにクリステル火薬が発達しているのでそちらが主に使用されます。

## 62 バトリのデザイン秘話

サモエドやマウに出てくる「バトリ」のモチーフはサイバーコネクトツー開発タイトルの中に登場するあるキャラクター。デザインした犬丸は「イライラする鳥を考えていたらあのようなデザインになりました」とのことでした。

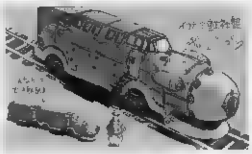
## 63 縦長戦艦のデザイン



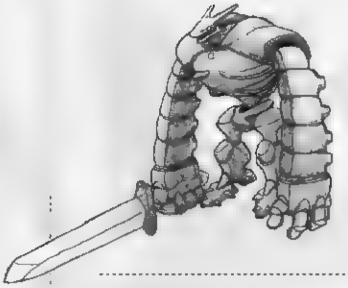
初期の背景美術に登場する「縦長船」のデザインモチーフは「ハクション大魔王」のつぼ。(犬丸談)

## 64 シャデーンのデザイン

ファラオを走る電車「シャデーン」のデザインモチーフは、魚肉ソーセージ。(犬丸談)



## 65 ティタノマキナ



前作、「テイルコンチェルト」に出ていた「鉄巨神」は、ソラトロボに出てきた、「ラーレス」や「レムレス」と同じ「ティタノマキナ」のなんと仲間!
「ラーレス」の脅威をレベル11とすれば、プレーリー王国の「鉄巨神」の脅威はレベル7。これ以上の事はユルルングルしか知りません。

## 66 ファラオクイズ大会の演出

ファラオの公園に太鼓をもった大きなイヌヒト人形がありますが、司会がクイズの正解を発表するときにダラダラダラダラ……と太鼓をたたくという一発ネタがありましたが、残念ながら実現しませんでした。

## 67 さすらいのミリー

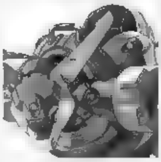
ソラトロボの世界にある娯楽作品である「スーパーにゃっ太」が男の子向けの作品の代表なら、女の子向けの代表作品は**「さすらいのミリー」**という作品があります。
ちなみに作者は「こがらしみみこ」。

## 68 ニポンエキスポ

シェパルド共和国では、年一回「ニポンエキスポ」と言う、**ニポン国のアニメ、まんがの祭典**が開かれるという裏設定がケモノグチと犬丸を中心に信じられています。(笑)

## 69 ダハーカのシートの前のグリップは……

ダハーカのシート前方にあるグリップは、握るものでもクッションでもなく、**咥えるためにあるら**しいです。緊急時にはグリップを噛んで踏ん張るのです。

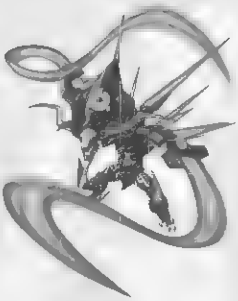


## 70 ファッション通りのテレビ番組のヒミツ

ファラオの「ファッション通り」にあるテレビには「スーパーにゃっ太」の他にも**キャラクターが映っています。**大丸曰く「蒸気電子頭脳に取り込まれた友人を救うための少年たちの物語！！」だそうです。

## 71 ベリウス第２形態

ソラトロボ最終ボスであるバイオンが搭乗するロボ「ベリウス」。
開発初期ではベリウスは、**第２形態に変化する**ことが考えられていました。結果的に登場しませんでしたが、ただでさえ凶悪なフォルムのベリウスの第２形態…。何かすごいことになりそうですね。



## 72 空が飛べたベリウス

初期設定では、ベリウスには**羽が展開できる機能**が設定されていて、空中戦が可能なように考えられていました。もしかしたらオープニングアニメーションのようなセプテントリオンとの空中対決が見られたかも？

## 73 ハイブリッド研究所の人影

レッドの記憶に登場するハイブリッド研究所。そこにある人影のようなものは、**ハイブリッド研究の中で破棄された実験体たち**をイメージされているものです。

## 74 幻の守護獣

アメの笛のパーツを守っていた守護獣はゲーム中に登場する鳥型、魚型、トカゲ型の他に**ムカデ型**と**ギウ型**が存在していました、3D モデルも完成していましたが仕様により削除となりました。

## 75 フツの塔にいた地球人

フツの塔にはユルルングル以外にもキャラクターが登場予定でした。キャラクターと言ってもスクリーン内の映像として**旧時代の科学者（XII オウルズ）からのメッセージ**が映っているという設定でした。

## 76 ハイブリッドの名称

「ハイブリッド」は初期名称は、「**地球人**」と言う名称でした。まだソラトロボの世界が地球を舞台にしているという設定が固まり始めた初期の時点での仮の名称でした。

## 77 ハイブリッドの意味

「ハイブリッド」には「**人工的に作られた配合種**」という意味のほかに、「**雑種**」という意味もあります。ただし、レッドのイヌヒトとしての種類が「雑種」である事とは、特に何の関係もございません。

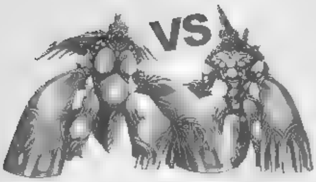
## 78 セブンチルドレンの由来

小説「レッドデータ・チルドレン」で初登場したカーマイン、ロゼ、バーミリオン、ルージュの名前は赤紙＝脱落者という意味で「**赤系**」**の名前に統一**されています。企画会議では一発 OK となりました。

## 79 ゴールデンロアの大きさの秘密

巨大戦艦ゴールデンロアの大きさは、実在のフランスの空母**「シャルル・ド・ゴール」**の261.5mを参考に決められました。ケモノグチの趣味が発揮された瞬間ですね。

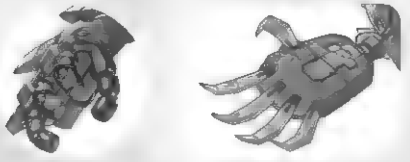
## 80 ラーレスとレムレスで取っ組み合い合戦!?




当初、**ラーレスとレムレスでの格闘戦**が企画されていましたが、シナリオの都合上ボツに。今でも見たかったなあという声もチラホラ。

## 81 ロボの指の数の秘密

ダハーカをはじめ、ソラトロボに登場するロボは「ドラゴンヘッド」と呼ばれる「竜」をイメージして作られています。そのため、指の数は竜を意識した**4本**になっていますが、トランス・アップした後のダハーカの指は人間をイメージした**5本指**なのです。



# 開発秘話編

## 82 初期のレッドの声はケモノグチだった

プロトタイプ版のレッドの仮ボイスは、なんとケモノグチが担当していました。さらに日本語ボイスで収録され、**「積欄は・・・・させねーよ!」**というキメゼリフと**「キャイン!」**というダメージボイスがしばらく使われてました。

## 83 マークツーの鼓動

ダハーカMk2登場シーンの開発内でのイベント名は「マークツーの鼓動」。**「Zの鼓動」へのオマージュ**でケモノグチが決めました。だから、ダハーカMk2はエルが運んでくるんです。(笑)

## 84 曲のヒミツ その1

「使命の絶対値」など、いくつかの曲名は、**元々ゲームの各話につけられていたサブタイトル**として制作されていたものでした。

## 85 曲のヒミツ その2

曲名はCC2スタッフ小山(特別ディレクション/UI担当)が命名していました。メルヴェーユの研究室の曲**「心の鎖」**は、メルヴェーユのレッドに対する思いを込めて、**「僕に手錠を君には愛を」**という曲名を小山が提案したのだが、WAKAから「すごい重い」と一蹴され、現在の「心の鎖」という曲名に落ち着きました。

## 86 曲のヒミツ その3

ソラトロボのオープニングテーマ「それからCODAへ」の一番最初につけられていた仮曲名は**「蒼空の円舞曲(そうくうのワルツ)」**でした。

## 87 曲のヒミツ その4

ソラトロボのオープニングテーマ「それからCODAへ」の歌詞にある「リンサラヤリナルーサ」という呪文の部分を唄っている子どもの声。実は**サウンドユニット「LiaN-リアン-」の福田 考代の息子さん**なのです!当時4歳の息子さんは、3時間以上の収録に、最後の方には「もうやだ…」と泣きだすシーンもあったとか。けれど努力の甲斐もあっていい雰囲気が出ていますよね。

## 88 プレイヤーパネルの機能

右図は開発初期のゲーム画面。実は、上画面にあるプレイヤーパネル上で**フロマージュさんが状況に合わせてアドバイスしてくれる機能**がついていました。その他にもランダムに**今日の運勢**をフロマージュさんが話してくれるシステムがありました。
結果的になくなってしまった機能ですが、残ってほしかったという声も多かったとか。

## 89 幻のパロディモード

ゲーム開発中にシナリオのテキストがまだ決定していない時期では、仮の状態の台詞を使用していました。しかし、そのテキスト内容は**パロディモードさながらのおかしな文章**でした。

## 90 素敵な英語翻訳たち

ゲーム中に登場する造語は、英語翻訳も造語になっています。例えば、イヌヒトは「Caninu」で、「Canine(イヌ科の)+Inu(イヌ)」を足した造語です。ネコヒトは「Felineko」で、「Feline(ネコ科) + Neko(ネコ)」を足した造語なんです。ちなみに、契約者の一族は「**Paladin Clan**」で「**パラディン(騎士)の一族**」ですよ！響きがカッコイイですね!!

## 91 松山劇場

開発初期の企画会議では夜遅くまで、ストーリーが話し合われていて、頻繁に**松山による演劇**を交えながらストーリー作成が行われていました。ラーレスが登場した時のエアデール住民の「**バッキャロー！牛乳売ってる場合じゃねえよ！！**」と言う迫真の演技がチームのみんなの一番印象に残っています。

## 92 タイトル名の変遷

本作のタイトル名はけっこう変わっていて、いろんな名前になりました。

「Little Tail Bronx」→「Project -Coda-」→「それからCODAへ -Rumble!RobotAction-」→「ランブルロボ - それからCODAへ -」→「ソラロボ　それからCODAへ」→「ソラトロボ　それからCODAへ」という流れで決まりました。

ちなみに海外版のタイトル名は「**Solatorobo Red the Hunter**」なんです。

## 93 幻のタイトルロゴ

上記のタイトル名を決めていく中で、ほんの一瞬登場した幻のタイトル名がこの「**空想科学大陸 シェパルド**」!! ずいぶん雰囲気の違うタイトル名ですがロゴ案も制作されました。

## 94 キャラクターイラストのヒミツ

最終的にはゲームの中で使われている絵柄は結城 信輝氏の絵柄に合わせて描かれているのですが、開発の初期段階では全ての絵が**WAKAの線でゲームが制作**されていました！実際のゲーム画面と見比べると新鮮ですね。

## 95 ひとりでできるもん!

ダハーカから降りた状態のレッドの攻撃は、当初は敵をスタンさせるだけではなく、**ダメージを与えて敵を倒せていました。**また、溜め攻撃で雷球を放つ事もできましたが、ゲームデザインの都合上どんどん弱体化していきました。(泣)

## 96 ダハーカは意外と好戦的!?

開発初期の話ですが、ダハーカの攻撃方法は敵をひっくり返して投げるのではなく、ダハーカで**直接殴って気絶させてから投げる**というアグレッシブなスタイルでした。

## 97 幻のエンディング その1

実は、**幻のエンディング案**がありました。タルタロスの戦いで力を使い果たし、脱出不可能になったレッド。そこへエルがまさかの超呪術でタルタロスに強行突入し、「帰りましょう、レッドさん」と手を差し伸べる、凛々しいエルさんというエンディングもありました。惚れるわエルさん。ていうかそんな力があるならお前が戦え！という意見もありボツとあいなりました。(笑)

## 98 幻のエンディング その2

**さらにあった幻のエンディング案！**バイオン戦の後、エルはレムレスから脱出できず、レムレスごと別次元に転移してしまったのをタルタロスの中でレッドは知る→そこでレッドは別次元に半分飲み込まれたタルタロスの、シェパルド方面から脱出するのではなく、別次元方面から脱出→別次元を漂うレムレスを探し出し、単機突入してエルを救出→そしてタルタロスに再突入→まだタルタロスがシェパルドから完全に消えないうちに、その部分から脱出する――という展開を考えていましたが、説明が困難、話が長いという理由のために断念。

脚本担当のケモノグチは、今でも「こっちのエンディングも見たいなぁ」とぼやくことがあるとか。

## 99 CODAの意味は

「CODA」を頭文字とするサブタイトルを試行錯誤していたこともありました。シンプルに「**COde DAhak**」とか。「**Children Of the DAemon**」半神の子供達、**Daemon**(守護神)=**Demon**(悪魔)の意味もあります。ハイブリッドの暗喩としても考えられました。

## 100 CODAの真の意味は

**「CODA」はイタリア語で「しっぽ」を意味します。**つまり「それからしっぽへ」という、イヌヒトとネコヒトへの世代交代的な意味を含んでいたりするのです。ソラトロボの世界観を内包した意味合いを持つこのサブタイトルは、開発チームの名前(開発チームはCODAチームという名称でした)にも採用されていました。

# 松山洋による3万文字手記
# ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ 全記録 Vol.3

そして、時は動き出す。

『テイルコンチェルト』の開発から。

『サイレントボマー』の開発を経て。

ちょうど、プロジェクト『.hack』の前身にあたる『トレジャーハッカー（仮）』の開発をスタートして数か月。

前の社長がいなくなり。（『.hack//』完全設定資料集.hack//Archives_03を参照のこと）

私が代表取締役となり、社名をサイバーコネクトツーに変更して。

新体制・新ルールのもと、再発進したサイバーコネクト。

もとい、サイバーコネクトツー。

**その時に作った新しい社内行事に“アイデアコンペ”というものがあります。**

10年以上の歳月が流れた今も実行している社内行事です。

せっかく100名規模の開発スタッフを有する会社なのですから。

その“規模”を活用しつつ。

全スタッフのゲームクリエイターとしての能力を向上させる“一石二鳥”いや、“一石三鳥”のプラン。

昨今のゲーム開発はかつてと比較しても非常に大規模になりがちです。

当然、それぞれが役割をもってそれぞれの作業に従事します。

なので、分業化が進んでいるわけです。

昔みたいに一人の人間があれもこれもこなす、といった時代ではなく。

それぞれの分野に特化した役割。

**その道の“プロフェッショナル”として力を発揮する。**

…と、言うと“聞こえ”はいいかもしれませんが。

ともすれば。

**“その部分は自分の担当ではありませんので、把握していません。”**

とか。

**“それは私の仕事ではありません。”**

なんて、困った傾向も出てきがちなのです。

恐らく多くのゲームメーカーがこの“分業化”による開発スタッフ同士のコミュニケーションの剥離には頭を悩ませていることでしょう。

同時に、かつては“企画屋”とか“プランナー”と呼ばれていた人たちも“ゲームデザイナー”と呼ばれるようになりました。

この“ゲームデザイナー”がそのゲームソフトの様々な遊びや設計そのものを担当します。

確かに、それが“ゲームデザイナー”の役割です。

**しかし、実際にその“ゲームデザイナー”が作った仕様書をもとに実データを組み上げていくのは“アーティスト”や“プログラマー”なのです。**

で、形だけの“分業化”が進んでしまうと、この“アーティスト”や“プログラマー”が開発段階でのゲームの面白さそのものに責任を持たなくなってしまうことがあるのです。

**“私は仕様書の通りに組んだだけです。面白くないのはこれを設計したゲームデザイナーの責任です。”**

なんて、ことになっちゃう。

で、もっとひどいケースを挙げると。

**“まあ、仕様書を見た時点で面白くない予感はしてましたけどね。”**

みたいなクズい発言すら出てきてしまう。

## それを私は大いに“嫌い”ます。

**まず、仮に開発段階のゲームが面白くないのは“ゲームデザイナー”の責任ではなく、そのタイトルの開発に携わる全スタッフの責任です。**

それが当たり前の、日常の、常識。

だから例え“アーティスト”だろうと“プログラマー”だろうと。

## 全員に責任があります。

“ゲームデザイナー”から仕様書が上がってきた時点で、それぞれが目を通して、作る前に**“ん？これ面白いか？”**と少しでも疑問を感じたら、即座に“ゲームデザイナー”と話し合う。確認する。そして納得するまで議論して、正しいと思える仕様を決定して計画を立てて実行する。これが“正解”。

これをちゃんと成立させるためには、最低限のルールが必要です。

それは、全スタッフが“ゲームデザイナー”と同じレベルでゲームの面白さについて正しい判断ができること。**“え？それはゲームデザイナーの仕事じゃないの？”**ではなく。ゲーム開発に携わる全てのスタッフが“ゲームデザイナー”となること。

**まあ、口で言うのは簡単ですが。**

今すぐみんながみんな“ゲームデザイナー”としての能力を併せ持つ人間になることは、それなりに労力と普段からの思考と覚悟が必要です。

そう。“それ”を日常化する必要があります。

**その為のプラン。その為の社内行事が“アイデアコンペ”なのです。**

年に一度だけ。

ある時期に、全スタッフが自分で考えたゲームの企画を“アイデア書”として制作。

ルールは以下の通り。

**1）アイデア書はA4サイズで1枚に収めること。**
**2）サイバーコネクトツーで開発することが前提である以上、自分たちの力が発揮できる企画内容が望ましい。**

**3）開発想定期間・人数・ハード・などを仮でも設定すること。**

順番に解説すると

1）の"A4サイズ1枚"というルールは、非常に大事な事です。簡単に言うと"1ページで伝えられること"が大事ということです。

よく素人が最初にやる間違いとして"膨大なページ数の企画書"を作ってしまうこと、があります。

**これは実は良くないこと。**

確かに、最終的な"企画書"はそれなりのページ数になりますが。

最初に作られる"アイデア書"にそんなページは必要ありません。

むしろ、パッと見た印象で"**お、なんか面白そう！**"と思ってもらわないと"アイデア書"として成立しません。

**他人はいきなり何十ページもの企画書を親身になって読んでくれませんからね。**

同時にパッと見て興味を持ってもらえる内容でないと、その作品の魅力を実際に伝えることが困難なのです。

なので、この"アイデアコンペ"では"A4サイズ1枚"というルールが存在するのです。

次に2）の"自分たちの力が発揮できる企画内容"。これもよく勘違いされるのですが、新しいことにチャレンジすることと、苦手なものを克服することと、無謀で不毛な闘いを続けることは、大いに違います。

最も大事な事は"**一番の必殺技**"で勝負すること。

別にサッカーに興味もないけど、サッカーゲーム作ると売れそうだからサッカーゲームを作ることにしよう。正直、毎日イヤイヤながら仕事してるけどしょうがない。仕事なんだから。

**はい、これは間違いですね。**

自分たちの事は、自分たちが一番わかっている。

だから、自分たちの力が発揮できることを前提に新しい企画は作ります。

で、ないと。そのゲームソフトを買うお客様に対して失礼です。"正直、仕事だから仕方なくイヤイヤながら作りました"なんて口が裂けても言いたくない。

**"好きで好きで作りたくてたまらないものを作りました。"**

やっぱり、開発者にはこう言って欲しいですよね。

だから、それが前提のルールなのです。

そして3）の"想定する期間・人数・ハードを設定すること"は言わずもがな。企画する以上、必ず考えておかなければならないこと。やりたいことを適当に決めてなんとなく作る、ではプロ失格です。

作品を生み出す以上は、そのプロジェクトに関わった全ての人たちを幸せにする義務と責任があります。

なので、厳密では無くとも。

"想定する期間・人数・ハードを設定すること"をルールとしています。

で、こうして全スタッフが作りあげた"アイデア書"を社内のサーバーにアップするのです。

---

**サーバーにアップされた100個以上の"アイデア書"。**

今度は全スタッフでそれら全ての"アイデア書"に目を通します。

いきなり100個以上の書類に目を通すとそれなりの時間を要しますので。

毎週、10個ずつ。

目を通したら、同じく社内のイントラネットにあるアンケートシステムでそれぞれの"アイデア書"に点数を付けます。

項目は3つ。

**・売れそうか**
**・面白そうか**
**・作りたいか**

たったこれだけです。

これ以外は必要ありません。

この3つの項目にみんな点数を付けます。

で、ある一定の期間を使って全ての"アイデア書"の評価が終わったら。

順位が出ます。

**1位から100位まで。**

これは100名以上のスタッフが存在する会社だからこそできる"**数の暴力の効果的な使用法**"だと思っています。**みんな自分が提出した"アイデア書"は100点だと思っているのです。**しかし、他人の"アイデア書"には厳しいもの。普段からたくさんのゲームをプレイして様々な商品を見て評価している開発者ですから。"見る目"だってそれなりに肥えています。

なので、はっきりと評価が分かれますし、良いものは評価されランクが上がり、支持されないものは全く票が入りません。

この訓練によって全スタッフの"商品力としてのアイデア"や"面白さとしてのアイデア"が磨かれていくのです。

そして。

この社内行事"アイデアコンペ"を実施して数年が経過し。

**ある時に、2年連続で堂々の1位に輝いた"アイデア書"。**

## それこそが『テイルコンチェルト2』だったのです。

---

**"アイデア書"を描いたのはWAKA。**

『テイルコンチェルト』の世界観を築いた本人が自ら手掛けた"アイデア書"。

それを見た100名を超える開発者がみんな"売れそうで、面白そうで、作りたい"と思った企画。

だから2年連続の1位。

これは間違いない。

作るしかない。

こうして『テイルコンチェルト2』の企画は動き出したのです。

『テイルコンチェルト2』は1998年に発売された『テイルコンチェルト』の続編の企画。

そうなると必然的にパブリッシャーはバンダイとなります。

この頃は『.hack//』や『NARUTO－ナルト－ ナルティメットヒーロー』を作っていた時期。

なので、ウチの担当プロデューサーは内山大輔となります。

（彼についても『.hack//』完全設定資料集.hack//Archives_03を参照ください）

『.hack//』や『NARUTO－ナルト－ ナルティメットヒーロー』を開発している真っ最中だったので定時後にWAKAと集まって毎日少しずつ時間を使って『テイルコンチェルト2』の企画書を作りました。

およそ半年くらいかけて。

ようやく完成した企画書を持って、いざ、内山大輔のもとへ。

"今は当然、『.hack//』や『NARUTO－ナルト－ ナルティメットヒーロー』に全力投球してるけどその後のことも考えておかなければならない。なので次にウチが作りたいと思っている企画を持ってきたので話を聞いて欲しい。"

そう伝えて、プレゼンを開始するやいなや。
内山大輔から一言。

**“え？『テイル』ってあの全然売れなかったやつ?いらない。”**

そう言って、企画書はポイっとされました。

---

**“…………………。”**

まあ、声も出ませんね。

我々が思っている以上に。

バンダイにとって。内山大輔にとって。

『テイルコンチェルト』は“売れなかったタイトル”としてのイメージが強かったのです。

“いやいや、今回のは前作とは違うんですよ！”

みたいな発言もとりつく島もない状態。

完全にバッサリ。

これは……無理だな。

**“今”は。**

そう感じた私は泣く泣く博多に戻って、WAKAにあるがままを報告し。

『テイルコンチェルト2』の企画はあえなく凍結となるのでした。

---

しかし。

我々はあきらめない。

あきらめきれませんでした。

『テイルコンチェルト』の良さも弱点も我々が一番わかっている。

けど、これが商売であり、お仕事である以上。

パブリッシャーであるバンダイから“いらない”と判断された以上、普通の状態で続編の企画を持ち込んだところでＯＫは出されない。

**もっと戦略が必要だ。**

タイミングも大切だ。
残念ながらそれは“今”ではない。

で、あれば。

“その時”を迎えるべく準備を進めよう。

備えよう、“その時”のために。

あきらめるのは簡単です。

けどね、“アイデアコンペ”を社内で実施して多くのスタッフが“売れそうで、面白そうで、作りたい”と思った企画なのです。

**それを、信じたい。**

というか、それを疑ってはいけない、とすら思いました。

我々はクリエイター。

“作りたい”だけでは商売になりません。

けど、最初の一歩は“作りたい”からスタートしたい。

当然、それだけじゃなく市場性も商品力も必要だ。

それはわかっている。

わかっているけど、結果として“それ”は……受け入れられなかった。

“いらない” って言われました。

少なくともパブリッシャーのプロデューサーである内山大輔は“最初のお客様”。

彼の向こう側に何万人もの“お客様”がいる、と思わないといけない。

そんな“最初のお客様”である内山大輔すらを“おお！これいいね！面白そう！欲しい！”と思わせるパワーが無いようであれば、やはり商品としては力不足。

企画そのものの練り直しも必要だ。

タイミングだって大事。

まず、最初にやれることから。

そうして、我々は会社のホームページにあった『テイルコンチェルト』のサイトの改修からはじめました。

“『テイルコンチェルト』の冒険から数年経って。”

“あれから、ワッフルくんは少しだけ背が伸びました。”

そんなコメントと。

“続編を作りたい”というメッセージを用意して。

ユーザー様の反応と応援を味方につけようと。
まずは、そこから。

現在のようにツイッターやフェイスブックもない時代。

なので、専用の掲示板を作って。

そこで応援コメントを募集。

こんな開発会社のホームページの小さなサイトにある掲示板のコメントが続編の制作決定に直接繋がるかというと、まあ、正直、厳しい。

けど、なんでも今は積み重ねるべきだ。

そう思って、最初はそこからはじめました。

---

で、その時に開発していた『.hack//』の中に登場する街の人々(PC)にこっそり『テイルコンチェルト』のキャラクターの名前を付けたり。

作品中の架空のWEBサイトのバナーに『テイルコンチェルト2』のバナーをこっそり作って入れたり。

ホントに地道な行動。

そういったことをコツコツ続けつつ。

定期的にWAKAと集まっては、『テイルコンチェルト』の分析と反省そして新作のための作戦を議論し合う日々。

どうしても日常的には『.hack//』や『NARUTO－ナルト－ ナルティメットヒーロー』を手掛けている以上、なかなか時間も取れない。

１カ月に１回しかミーティングできないこともしばしば。

それでも少しずつ積み上げていく。

構わない。

時間はあるんだ。

どれだけ時間がかかっても実現する。

まるで執念にも似た、モノ作りへの感情。

これもクリエイターの性。

不思議とあせりはありませんでした。

あせったところで通らないものは通らない。

**もっと考えるんだ。**

**もっともっと。**

**いつも足りないのは考える力。**

そうしてWAKAと話し合って、議論を積み重ねて。

少しずつ。

おぼろげながら見えてきたこと。

そもそも。

**"我々が作りたいのは『テイルコンチェルト2』なのか?"**

本当に"そもそも"の話ですが。

ずっと作りたい、と思って。全スタッフも"作りたい!"と思ってくれてて。

その"思い"は間違いないと感じてる。

"けど、それは『テイルコンチェルト2』でないと本当にいけないのか?"

冷静に考えてみた。

色々と話し合って、ついにそこまでたどり着いた、と言うべきか。

我々が『テイルコンチェルト2』でイメージする"その後のワッフルくんたちの冒険"が本当にやりたいことで、やるべきことなのか?

そもそもバンダイの指摘の通り、前作『テイルコンチェルト』の9万本ちょっとという成績は決して多い数字ではない。

その続編となると、9万本のお客様の中から"何人が継続して買ってくれるか?"という議論になる。となるとただでさえ"あまり売れなかった企画"というイメージに、さらに"それよりも売れなそう"という印象を与えているのでは?

これはバンダイが、ということよりもお客様もそう判断するのでは?と思いました。

そもそも。

**本当に勝負したいと思っているのは"その後のワッフルくんたちの冒険"なのか?**

そうではなく。

**我々が持っている、素敵な予感……というか、勝負したい!と思っているポイントは『テイルコンチェルト』の持つ独特の空気感や世界観と暖かさと懐かしさなのでは?**

で、あれば。

その"良さ"は伸ばしつつ。

弱点を補うためにも新しい要素を考えて構築し直すべきなのでは?

**そしてそれが結果的に"その後のワッフルくんたちの冒険"になるのであればそれでいい。**

**けど、最初の段階から"その後のワッフルくんたちの冒険"からスタートするのは棚でしかない。**

**もっと柔軟に考え方をやわらかく穏やかに。**

そうだ。

この考えに至ってからは、次々とWAKAとアイデアを出し直し合う日々。

そして時は経ち。

社内では『.hack//』と『NARUTO－ナルト－ナルティメットヒーロー』の開発を終えてそれぞれ新作の開発に移行していました。

『.hack//G.U.』の開発もはじまって。

**……そして新しい風が吹きました。**

**犬丸が入社したのです。**

彼はもともと漫画を描いていました。

自身のホームページにもそれを掲載していました。

当然、私は"それ"を知っていました。

なぜならば。

**そのサイトに掲載されている漫画は登場人物が全員"ケモノ"。**

実は一部では有名なサイトであり、有名な漫画家さんでした。

社内でも話題になっていて、当然みんながチェックしていたサイトでした。

そんな彼がウチに応募してきました。

彼曰く。

**きっかけは……ウチのサイトの『テイルコンチェルト』のページとのこと。**

**あの時に作って発信していたメッセージが……届いていたのです。**

そして彼は面接の時も。

"サイトに社長のメッセージもありますよね?**『大丈夫、世界は愛にあふれています。』**って書いてある。ああいうことを言える社長がいて、『テイルコンチェルト』を作っている会社であれば一緒に仕事して面白いかなあと思って、応募しました。"

そう言ったのです。

**自分の中でもコトリ、と歯車が小さく動き出したことを感じました。**

犬丸は『.hack//G.U.』チームに所属しました。そしてたくさんの「The World」の世界観・イメージボードを手掛けつつも。定期的に私とWAKAとミーティングに参加して新しい『テイルコンチェルト』の企画制作に関わっていったのです。

そしてちょうどその頃に。

私は自分が"考えていたこと"を書類にまとめはじめました。

**その書類には"LITTLE TAIL BRONX 構想"と書いてありました。**

『テイルコンチェルト』の浮島世界。

中空に浮いている世界だからこそ。もっともっと世界を広げる構想。

**ちょうどその頃に福岡県の防災キャラクターを手掛けることになり、ニポン国を舞台とした『まもるくん』が誕生しました。**

『まもるくん』の世界もイヌヒト・ネコヒトの世界。

これらの世界が『テイルコンチェルト』と繋がっていて。

これから生まれる新しい企画にも繋がっているとしたら。

ひとつのタイトルだけで完結しない世界。そういう広がりこそがタイトルのブランド力としても必要なのではないか?そういう妄想から生まれた**"LITTLE TAIL BRONX 構想"**。

この構想が生まれた瞬間に新企画は『テイルコンチェルト2』ではなく、『プロジェクトLT』として生まれ変わりました。

以前から考えていた『テイルコンチェルト』の延長線上にある企画ではなく。
全く新しい主人公と新しい世界。だけど『テイルコンチェルト』が持っていた暖かさや懐かしさは併せ持つ。

そういうバランス。

こうして更に時は流れ。

本書にも掲載されているとおり、様々な形・システムやスタイル……企画そのものも生まれては分解し、また組みたてて壊す、その繰り返し。しかし、その分、段々と企画そのものが磨かれてゆく。そんな手ごたえを感じながら。

さんざん悩んだ挙句。

自分たちの中にも覚悟に似た、決意というか、決めごとが誕生していく。

**・主人公はイヌヒト**
**・ロボに乗っている**
**・舞台は浮島世界**

**この3点。**

これは同時に今までの話し合いの結果から『テイルコンチェルト』の敗因にも繋がる部分。

当時のバンダイとの話の中にも"ケモノとロボと浮島世界、この3点はどれも特色がありすぎてお客様を選びすぎる。せめてどれかひとつに絞らないと厳しい。"という意見が挙がっていた。

## けどね。

**この3点だけは譲れない。**

**どうしても突っ張りたい。**

自覚的にこの3点を貫き通す変わりに他の部分はなんでも考慮する。もっと食べやすく売りやすく伝えやすく。

**けど、この3点だけは守りぬく。**

そう、決めて。

このタイミングからケモノグチも合流し、脚本や詳細の世界観設定を担当するようになりました。

まだ、対応ハードすらも決まっていない企画。

前述の"アイデアコンペ"のルールと矛盾する状態。だが、それすらも飲み込む。

ハードを先に決めることが枷となるのなら、自分たちが決めたルールすら破る。それも飲み込む。

どんな状態でも、対応できるように。

脚本・キャラクター・世界観設定・メカデザイン。

これらを先行して作り続ける。
気がつくと。

**……『テイルコンチェルト』から10年が経過していました。**

## そして、"その時"は来る。

バンダイナムコゲームスの鵜之澤伸から連絡があった。

ちょうどバンダイとナムコが経営統合してから2年ほど経過して。

鵜之澤さんはバンダイナムコゲームスの副社長になっていました。

約束の日時にバンダイナムコゲームス未来研究所に行き、話を伺うと"ニンテンドーDSのゲームソフトでライトな層向けではなく、もっと本格的な世界観を持った『これぞ、ゲーム！』という企画を作って欲しい"とのことだった。

## "来た！"

**心の中で大きくそう頷いた。**

**ドクンッという音すら聞こえてきそうだった。**

## "任せてください！"

とだけ、鵜之澤さんへ伝えました。

博多に戻ってすぐにWAKAと犬丸とケモノグチを集めて、説明。時は来た、と。それから10年間描きためた膨大な設定資料とイラストを構成し直して、ニンテンドーDSとしての機能やシステムの特色・遊びのアイデアを盛り込んだ企画書をすごい速度で作りあげ、再びバンダイナムコゲームスへ。

いくら副社長の鵜之澤さんから声をかけられたとはいえ、直接、企画書を鵜之澤さんに渡すわけにはいかない。

ちゃんと担当の部署やプロデューサーを通じて、然るべき手続きを全てクリアにした状態で鵜之澤さんのもとまでたどり着けるようにしないといけない。それが会社のルールであり、当然のこと。友達同士の感覚でビジネスをやるわけにはいかない。

それでも、鵜之澤さんが求めてくれたのは嬉しい。正直、やりやすい。

この時のウチの担当プロデューサーは中田理生。『.hack//G.U.』からの付き合いだ。彼にプレゼンを行い、企画の内容・商品力・ボリューム全てを理解してもらったうえで更にその上へ。
その時の中田理生の上司は吉積信。業界でも有名な『テイルズオブ』シリーズの生みの親。

当然、空想科学世界にも理解が深い。

全てを伝えた後に、バンダイナムコゲームスの社内で審査会が行われ。

## 後日、連絡をいただき……

## "承認"。

こうして。

**『Solatorobo それからCODAへ』は開発がスタートしたのでした。**

その時の企画書の表紙にはタイトルとして『それからCODAへ』と書かれていました。

『テイルコンチェルト』の流れを組むプロジェクトということもあり、音楽用語からタイトルを付けようと思い色々調べて"それからCODAへ"という言葉にたどり着きました。

最初に見つけたのは

**ダ・カーポ[da capo (伊)]の説明文。**

その解説に【曲の最初から。[略 D.C.] da capo al segno, poi segue la coda. 最初からD.C.の所まで奏し、それからコーダへ。】と書いてあって、最後の"それからコーダへ。"という部分が気になりました。

**そこで今度は"コーダ"を調べる。**

**コーダ[coda (伊)]**

解説には【曲をしめくくるために付け加えられた部分(エンディング)。曲の最後につけられて演奏される場合、曲の途中からコーダ・マークによって導かれ、その部分に移り続けて演奏される場合等がある】とある。

## うん、これだ。

直観的に『テイルコンチェルト』とも差別化を図る印象のタイトルにもなり、既存のどの作品とも似ていない。

**いいタイトルだ。**

そう思って付けました。

まあ、しかし、後に"どういうゲームかわからないので商品名はシンプルに中身を表現できるタイトルにして欲しい。『それからコーダへ。』はサブタイトルにして欲しい"との要望

をバンダイナムコゲームスから受けて、そうなりました。

---

**また、企画書には、はじめから"結城信輝×マッドハウス×サイバーコネクトツー×谷口欣考"と書いてありました。**

やはり『テイルコンチェルト』から10年経って。もう一度はじめるのであれば再び結城さんとやりたい。

そして結城さんご自身にもご快諾いただいて。キャラクターデザイン＆メインビジュアルも手掛けてもらいました。

ニンテンドーDSの中でまるでTVアニメのように各話形式で物語を楽しませたい。そして第一部・第二部と構成を分けてそれぞれにまるでTVアニメの主題歌のようなOP演出を入れたい。第一部で"終わった〜。"と思わせておいて激動の第二部がはじまってプレイヤーをビックリさせたい。

どうせ作るなら結城さんとマッドハウスの組み合わせでクオリティを出したい。

そう考えて熱意を伝え、マッドハウスにもアニメ制作を快諾してもらいました。

**アニメの監督は山川吉樹。**

彼ともたくさん話をして、企画の内容も十分に理解してもらって。素晴らしいアニメーションが完成しました。

そこに「LieN ～リアン～」の主題歌。奇しくもその主題歌は"それからCODAへ"と名付けられ。素晴らしい歌と共にオープニングアニメーションは実装されました。

そして谷口くん。実は彼は私の大学時代の後輩にあたる存在。とはいえ私が卒業した後に入学した後輩なので直接的な先輩・後輩ではありません。しかし、卒業後の彼がイラストレーターとして活躍し、バンプレストの『スーパーロボット大戦』のメカデザインの仕事をやっていることは知っていました。

WAKAがデザインしたロボをしっかりとイラストとして仕上げられるイラストレーターと仕事がしたい。

同じ福岡在住で作品を作るクリエイターとして、彼をウチの会社に招いて。先輩・後輩として、ではなく。いちゲーム会社の代表として、いちイラストレーターに正式にオファーを出しました。

彼はその時点でできていたプロトタイプのROMを触りながら"こんなにこだわりをもったクオリティの高いプロジェクトに参加できるなんて光栄です"とまで言ってくれて、快諾してくれました。

そして、まめ助をはじめとした開発スタッフも少数ではありますが集まりだして。

全てのことが一気に動き出しました。

---

開発のスタート時から、膨大にあった10年分の設定資料。

そして我々からバンダイナムコゲームスへの宣言。

**"例え時間がかかったとしても細く長く開発して、間違いのない商品・作品を作りたい。誰もが納得できるクオリティと感動のドラマ。この手のひらに収まる携帯ゲーム機の中に、胸いっぱいの感動を詰め込みたい。だからといってたくさんの予算をかけたりもしない。うまくマネージメントすることでクオリティと予算の維持を両立させる。必ず利益が出る作品にしてみせる。"**

この時の我々は"あの頃"、すなわち『テイルコンチェルト』を作っていた時とはバンダイナムコゲームスとの関係性も変化していました。

プロジェクト『.hack』の成功。そして『NARUTO -ナルト- ナルティメットストーム』の世界中の評価の高さ。会社の規模もそれなりに大きくなって。モノ作りのクオリティと発言力に信頼を得ていました。

**おかげで普通では考えられない・通りっこない我々の前述の提案は飲み込まれ、ニンテンドーDSのゲームソフト開発では異例の"3年"という期間を費やして……『Solatorobo それからCODAへ』は完成したのでした。**

---

**本書はニンテンドーDS専用ゲームソフト『Solatorobo それからCODAへ』の完全設定資料集です。**

Vol.1からVol.2へと……『テイルコンチェルト』から始まった物語はこうして『Solatorobo それからCODAへ』へと繋がっていきました。

ゲームソフトとしての『Solatorobo それからCODAへ』は日本での発売後、順次ヨーロッパとアメリカでも発売されました。

結果はワールドワイドでおよそ10万本。

残念ながら『テイルコンチェルト』のワールドワイドの生産数・15万本には及びませんでした。

10年の執念ともいえる歳月・構想期間を経て、3年というおよそニンテンドーDSの開発期間としては常軌を逸した時間。

**それらの結果は残念ながら大きな実を結ぶことにはなりませんでした。**

**しかし、わずかながらの利益は生みだしました。そして、プレイされた世界中のお客様の満足度の声。**

**今の我々に"あの頃"のような敗北感はありません。**

**心の底から、全てを成し遂げて。出し切って。たどり着いた結果。**

## 全てを誇りに思っています。

これからも"LITTLE TAIL BRONX"の世界は続きます。

**まあ、また10年くらい構想を練って……**

**……なーんてことは言いませんよ？**

けど、いつになるのか、お約束もできません。

ただね、**"あきらめる我々ではない"**ことだけは……この手記を最後まで読んでくれたあなたなら。

信じてくれるのではないでしょうか。

そんな予感と期待を胸に。

これからも歩き続けます。

本書はニンテンドーDS専用ゲームソフト『Solatorobo それからCODAへ』の完全設定資料集です。

この『Solatorobo それからCODAへ』というプロジェクトを愛し、作品を愛し、そして――本書を手に取ってくれたあなたへ。

あなたがいたから、我々はこの作品を作ることができました。本当にありがとう。

願わくは、これからも。あなたの頭上に星々の輝きのあらんことを!!

"大丈夫。世界は愛にあふれています。"

株式会社サイバーコネクトツー
代表取締役社長
松山 洋

FIN

いつか 旅立つ こどもたちへ。

「Solatorobo それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.3-3 -Starlet-

2012年10月1日 初版発行
2018年8月30日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山　洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好　誠
富田 真依

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

印刷・製本
ダイヤモンド印刷株式会社

**⚠ デジタル版に関するご注意**
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先

ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合
がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできま
せんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー　CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前1-5-1
TEL : 092-483-5848
受付時間：月曜日から金曜日　10：00-17：00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail : cc2store_info@cc2.co.jp
URL : http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

4562382720397

LITTLE TAIL BRONX

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.3-3 - Starlet -
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.